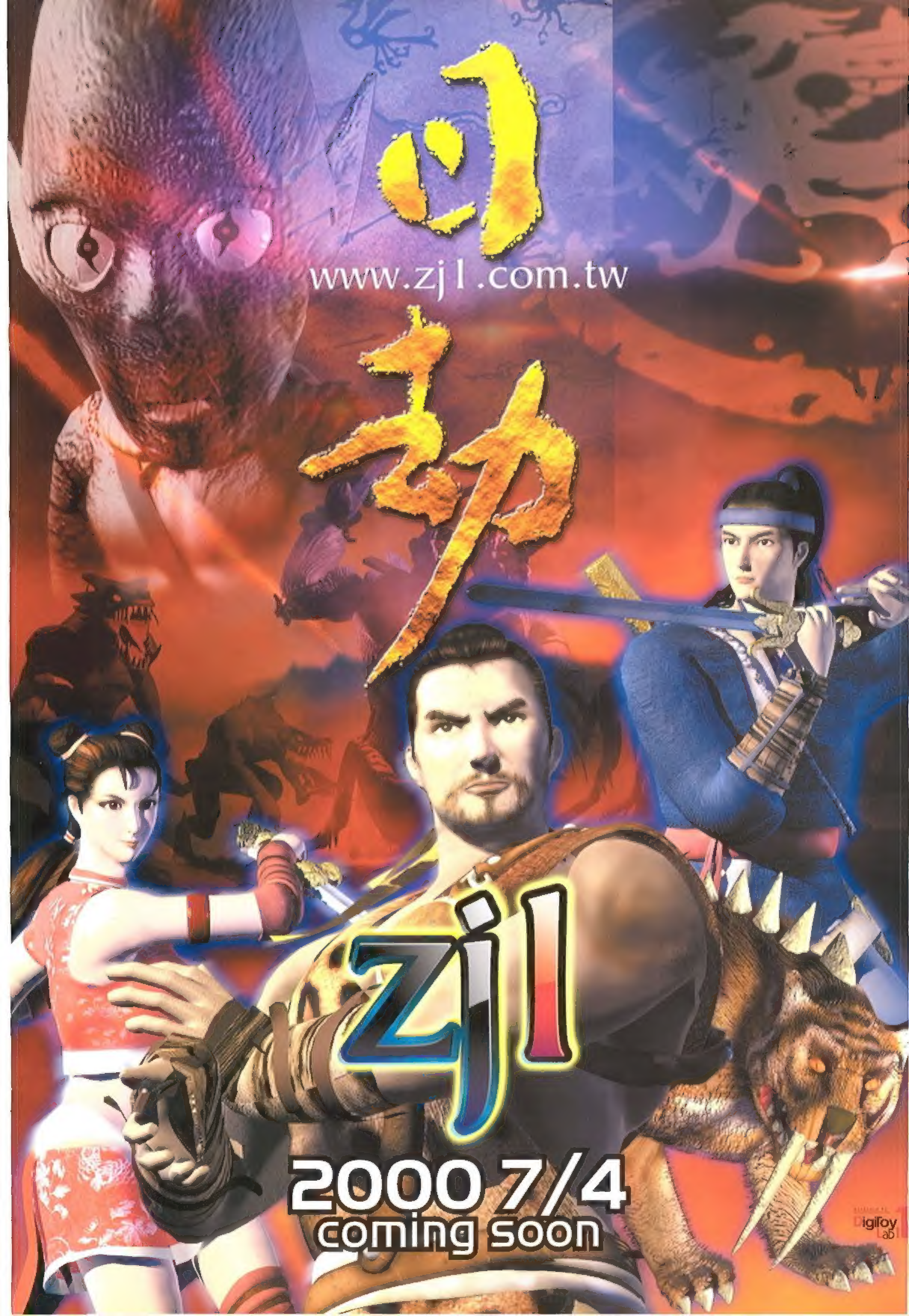


電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
135
全球華人電腦門市，書局均售
香港HK$17，馬來西亞RM$8
新加坡S$5，美國USD$6
加拿大CAD$8，澳洲AUD$9
2000/
JULY
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
暑假大禮雙重大放送!!
A. 隨書超值附贈
韓國網路遊戲NO.1
天堂
1.『天堂』完全正式版
2.上網超值點數100點！
3.雜誌內含快速上手指南
B. 專為本刊讀者製作
新絕代雙驕貳－
小魚兒版試玩光碟
動碟MegaDisc精彩收錄：
深入敵境、決戰九重天、暗黑破壞神二、
網路創世紀二…………等11款試玩／展示強打
大幅報導20頁！
特別報導
美國2000年
E3展深入專訪（上）
網路三國連線測試報導
莊振宇的娛樂指南
EQ屠龍記
攻略白皮書
救世傳說
超詳盡地圖攻略（下）
完全收錄22頁！
攻略備忘錄
三千年食堂攻略
秘技補給站
聖劍奇兵
加強生命提升等級
狂戰一族
戰場無敵密法
戰慄時空～正面交鋒
無限量資源過關
傭兵戰場
打一場作弊戰爭
聖魔大戰
多次移動獲取紅心
大刀
輕鬆殺戮法
三國伏魔
大量獲取金錢
Game Idol 謝雅莉
遊戲極品堂
聖章－女神傳說
幻想紀元
日劫
封面物語
暑假超強大作－
新絕代雙驕貳
ISSN 1605-2722 07
9 771605 272000



www.zj1.com.tw
劫
zj1
2000 7/4
coming soon

驚異！新世代武俠風ARPG

后羿射日的壯闊傳奇，山海經中的奇獸異獸，一個懵懂的少年，
一段謎樣的過往，無法擺脫的情牽宿命。動態式介面、更雋永的系統字體，
大魄力全彩特效，我們用最深刻的劇情，和最炫麗的美術表現，
讓您重新體驗中國神話史上最傳奇的一章。

過癮！熱血沸騰的戰鬥與中國古武術

您可以拜師學藝，選擇修練刀、劍、掌三系中國古武術。
刀術有著絕對的破壞力；劍術可一次攻擊複數敵人；掌法專吸敵人內力，
以彼之道還施彼身！五大魔族，加上九種性格迥異的奇獸，
敵人狡詐的人工智慧和不同的攻擊型態，讓戰鬥更富謀略更刺激。

炫麗！截然不同的新視覺饗宴

運用最新的PowerEffect-Edit技術，讓您不用3D加速卡，也能享受最炫目
的大魄力特效。深邃遼闊的古中國神話世界，全程3D全彩場景，
架構出沼澤、密林、地城、雪山、荒漠等主題關卡，
還有特別設計的祕密了關，等您來探索！

讚賞！更容易上手的遊戲系統

全自動地圖繪製功能，讓您即使身處荒山野嶺中，也不會迷路。
獨特的觸發式熱鍵設計，讓您在最短時間內開啟相關功能，戰鬥快感不中斷。
貼心的記事簿設計，讓您能隨時檢閱劇情，查詢任務，觀看魔獸、
場景、武器的詳細資料，貼心的設計，讓您上手更容易玩得更盡興！



天神后羿，因為射下了九顆太陽而觸怒天地。
沉默的男孩，背負著一段沉痛的記憶。
一把絕世好劍，掌握了能夠扭轉天地的關鍵。
宿命的洪流，讓他們在亂世上相遇，要他們緊緊的繫在一起，
共同揭開中國神話史上最壯闊的傳奇！

國人自行研發進軍國際武俠大作

支援OS：Windows95/98/2000中文版/NT

作業系統	CPU	記憶體	硬碟空間	顯示卡	基本系統
Windows95/98/NT中文版	Pentium-200	32MB	400MB	640x480高彩顯示能力之顯示卡（不需3D加速卡）	[illegible] DirectX
	Pentium II-233MHZ	64MB	400MB		

現在登場！

www.zj1.com.tw

DigiToy 數位玩具
（103） 台北市南京西路66號12樓
客戶服務專線：Tel:(02)25523870 Fax:(02)25594365
和仲科技公司：http://www.digitoy.com.tw
日菊官方網站：http://www.zj1.com.tw

SWM 電腦遊戲的超強資訊

軟體世界



135

全球華人電腦門市,書局均售
香港HK$17、馬來西亞RM$8
新加坡S$5、美國USD$6
加拿大CAD$8、澳洲AUD$9

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

2000 / JULY

PC POWER Zine



CONTENTS

封面物語

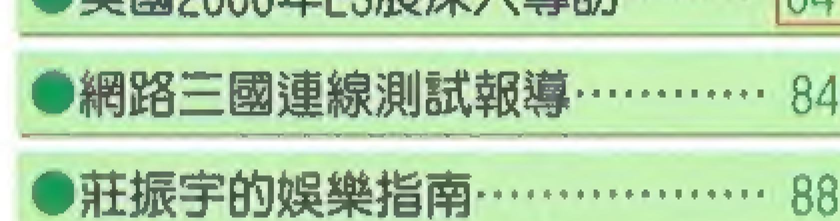
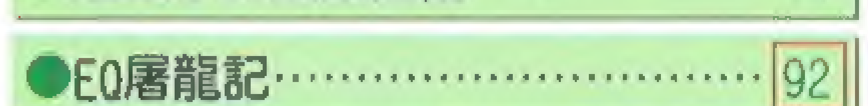


遊戲極品堂



聖章－女神傳說 ………… 52
幻想紀元 ………… 56
日劫 ………… 60

特別報導

●美國2000年E3展深入專訪 ……… 64
●網路三國連線測試報導 ………… 84
●莊振宇的娛樂指南 ………… 88
●EQ屠龍記 ………… 92

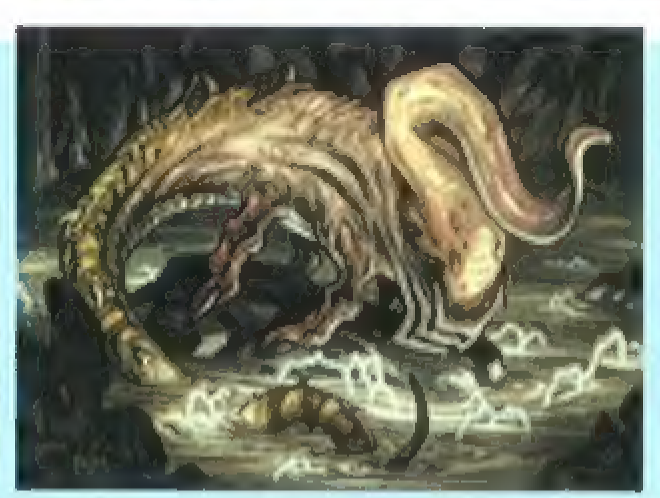



勁GAME紅不讓

中華英雄 ………… 8
平妖傳 ………… 10
超級比一比之絕色經典 ………… 12
龍機傳承三 ………… 13
天堂 ………… 14
敦煌 ………… 16
包青天 ………… 18
超時空英雄傳說三～狂神降世 ………… 19
星際大戰首部曲：歐比王 ………… 33
激爆裝甲 ………… 34
線上創世紀：盤古開天 ………… 35
恐龍危機 ………… 36
獸神世紀 ………… 38
水族小舖 ………… 41
印加帝國 ………… 42
殺手坦克 ………… 44
前進華爾街 ………… 45
商業大亨 ………… 46
跳乎爽 ………… 47
龍炎 ………… 48









112 ▶ 救世傳說－超詳盡地圖攻略（下）

其它專欄

遊戲大預言……4

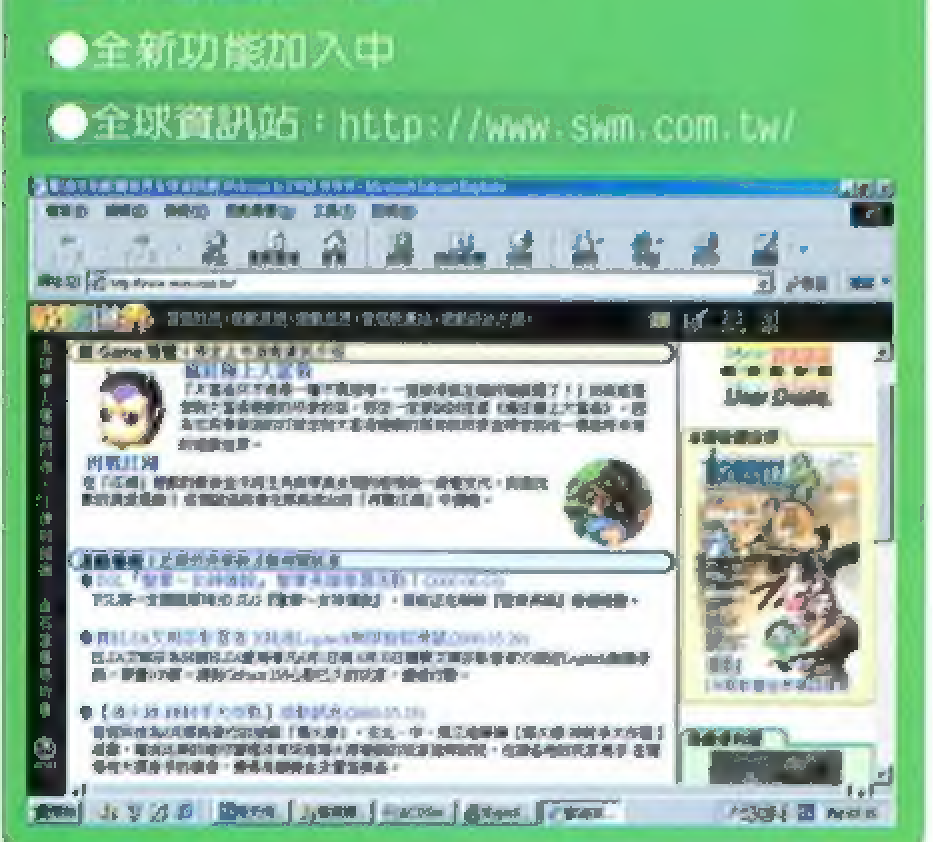
電腦新天地……100

祕技補給站……136

天地一線間……154

MegaDisc小棧……156

●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/





發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh, Editor	
技術主編	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
採訪主編	葛文怡	Sharon Ko.Managing Editor	Sharon@ms1.hinet.net
採訪編輯	張　鈞	Edwin Chang.Editor	edwin@swm.com.tw
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica.Lee	

廣告部　ADVERTISING

（高雄）廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	洪明紅	Vivian Hung.Advertising Secretary	advertise@swm.com.tw
（台北）廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen.Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線　07-8151063　台北/廣告專線　02-27889229

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許瑞全、吳建煌
特約封面設計　蘇執雯

出版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224　傳真：886-7-8151064
地址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香　港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美　國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳　洲 Australia　TEL：(02)9212-4516　FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星　馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。



■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技 TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
中華英雄	角色扮演	中文	6月	599元
導火線	動作射擊	中文	6月	599元
網路三國	線上角色扮演	中文	7月	299元
武林盟主	策略	中文	7月	299元
末日決戰	角色扮演	中文	7月	599元
超級比一比	益智	中文	8月	299元
平妖傳	角色扮演	中文	8月	未定

奧汀科技 TEL:(02)3233-4810 FAX:(02)3233-4865 http://www.odinsoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻想紀元	角色扮演	中文	8月	599元
墮落天使	角色扮演	中文	10月	599元

信必優多媒體 TEL:(02)2242-8417 FAX:(02)2243-4815 http://www.symbiosys.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
紅淚	角色扮演	中文	6月30日	599元

晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁之升官之途	益智	中文	6月	299元

華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www.hwaei.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
瘋狂大富翁	益智	中文	6月20日	未定
福特名車賽（FORD Racing）	模擬	英文	7月 5日	980元
俠客列傳	線上角色扮演	中文	7月10日	未定
創世啓世錄（Corum: another story）	角色扮演	中文	7月15日	未定
獨闖天涯	角色扮演	中文	8月 5日	未定
三國風雲2正式版	即時策略	中文	8月10日	未定
魔域風暴（Life Storm 2）	線上角色扮演	中文	8月15日	未定
幻境伏魔錄（Ghost Killer2）	角色扮演	中文	9月10日	未定
魔幻西遊記	角色扮演	中文	9月15日	800元
花火職人	策略	中文	10月 5日	800元
維金戰神（Rune）	動作	中文	10月10日	未定
夢幻夜總會（Only You!）	即時策略	中文	10月15日	599元

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
創世紀3（西風正傳）	角色扮演	中文	6月	880元
刀劍笑	角色扮演	中文	7月	未定
六道天書	角色扮演	中文	8月	599元
超神Z	冒險角色扮演	中文	9月	未定
霸刀	角色扮演	中文	9月	599元
刀劍新傳	角色扮演	中文	10月	未定
新精武門	角色扮演	中文	11月	未定

光譜資訊 TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
學生騎士團	戰略	中文	6月	未定

飛玩資訊 TEL:(07)725-4246 FAX:(07)726-2665 http://www.fanone.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
瘋狂極上大富翁	益智	中文	7月	299元
中華一番客棧2 ～滿漢傳奇～	經營策略	中文	11月	未定

gamania TEL:(02)8226-9166 FAX:(02)2231-2679 E-mail:fullcorp@trace.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
夢幻模擬戰3 （Langrisa3）	角色扮演	中文	6月	680元
鋼鐵帝國	角色扮演	中文	6月下旬	799元
龍機傳承3	角色扮演	中文	7月	未定
小秘書—Lina（Room with Lina）	工具養成	中文	8月	未定

遊戲大預言

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2913-1313 FAX:(02)2912-7550 http://www.smec.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鱷魚中隊	戰略	英文	6月	780元
減肥大作戰	角色扮演	中文	8月	未定
魔髮少年	角色扮演	中文	8月	780元
封魔誌	角色扮演	中文	10月	780元
黑金企業 2	即時戰略	中文	12月	780元

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-2195 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
縱橫太空2黃金版 (Free Space Sim of the year)	飛行模擬	英文	6月	未定
魔由心生 (Devil Inside)	動作	英文	6月	未定
黃蜂爆 (F/A-18E Super Hornet)	飛行模擬	英文	6月	未定
浮士德 (Faust)	冒險	中文	6月	未定
星艦指揮官黃金版 (Starfleet Command:Gold Edition)	策略	英文	6月	未定
柏德之門:冰風之谷 (Baldul's Gate:Ice Wind Dale)	角色扮演	英文	第二季	未定
鬼屋魔影4 (Alone In The Dark 4)	冒險	英文	第三季	未定
柏德之門二 (Baldul's Gate II)	角色扮演	英文	第三季	未定

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
樂高地心歷險 (Lego Raiders)	益智遊戲	附中文手冊	6月下旬	1080元
地球怕怕	益智冒險	中文	6月下旬	890元
樂高明星樂園 (LOGO FRIEDS)	益智育樂	中文	6月下旬	1080元
瑪莉亞~假面人生	推理解謎	中文	7月中旬	未定
機場大亨 (Airport)	策略模擬	附中文手冊	7月下旬	未定
獵鷹任務 (Codename Eagle)	動作策略	附中文手冊	7月下旬	未定
妙妙天竺鼠	寵物軟體	中文	7月下旬	299元
新英雄傳說5~海的檻歌	角色扮演	中文	7月下旬	未定
虹彩6號 (Mission Park)	動作策略	附中文手冊	8月	690元
魅影軍團 (Shadow Watch)	策略	附中文手冊	9月	1080元
魔導異元素-2-暗夜笑聲	戰略養成	中文	9月	未定

安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.VR3d.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
斷劍傳說~聖戒風雲	策略角色扮演	中文	6月	599元
舞者至尊	角色扮演	中文	8月	未定
九英雄物語	策略角色扮演	中文	10月	未定
至高無上	角色扮演	中文	10月	未定

大宇資訊 TEL:(02)2356-0955 FAX(02)2356-0969 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
舞擂TV	運動	中文	6月16日	2000元
魔神英雄	策略角色扮演	中文	6月20日	499元
隋唐爭霸	策略	中文	6月20日	299元
軒轅劍3 DVD	角色扮演	中文	6月25日	1200元
明星志願2000	養成	中文	6月30日	599元
銀河英雄傳說V	戰略模擬	中文	6月30日	700元
瘋狂搖搖杯	模擬經營	中文	7月5日	499元
殺氣沖天	角色扮演	中文	7月20日	599元
霹靂奇俠傳	角色扮演	中文	8月5日	780元
新天使帝國	策略	中文	8月5日	700元
愛神餐館	模擬經營	中文	未定	599元
Dracula吸血鬼	冒險	中文	未定	900元

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
明日之星2	養成	中文	6月	399元
夢幻武士	戰略	中文	6月	760元
終極任務Z	戰略	中文	7月	未定
美少女救援隊	策略	中文	7月	未定
惡靈學園-玲子	冒險	中文	8月	未定
夢幻武士外傳	戰略	中文	8月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
戰雲瀰漫	戰爭模擬	英文	6月	未定
法老中文版 (PHARAOH)	策略	中文	6月中旬	1080元
捍衛長空 (Tachyon)	射擊	英文	6月下旬	1080元
搶救貪財大作戰	益智	中文	6月下旬	未定
激爆裝甲 (Metal Fatigue)	即時戰略	英文	6月下旬	1050元
戰略高手 (GROUND CONTROL)	戰爭模擬	英文	7月	未定
黑幫教父	動作角色扮演	中文	8月	未定
大毀滅 (WarTorn)	戰爭模擬	英文	未定	未定





龍愛科技 TEL:(04)310-7066 FAX:(04)310-7068 http://www.lonaisoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
勇者泡泡龍3	動作	中文	未定	未定
三國英豪	動作	中文	未定	未定

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
笑傲江湖之日月神教(暫定)	角色扮演	中文	6月	699元
雲州奇俠-史艷文(暫定)	策略角色扮演	中文	6月	未定
神鵰俠侶第一部(暫定)	角色扮演	中文	7月	未定
笑傲江湖之五嶽劍派(暫定)	角色扮演	中文	8月	未定
神鵰俠侶第二部(暫定)	角色扮演	中文	12月	未定
風雲 II(暫定)	未定	中文	未定	未定

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大東亞風雲錄(Rising Sun)	即時戰略	英文	6月	1080元
星艦戰將(RFTS)	戰略	中文	7月	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)2370-1717 FAX:(02)2370-7077 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
慈靈2(Zaphie2)	冒險	中文	6月	未定
ARCANE On-line	角色扮演	中文	6月	未定
再愛一次2(Replay 2)	養成	中文	7月	未定
教父	角色扮演	中文	8月	未定
戰爭將軍(Battle Commender)	策略	中文	8月	未定
忠武公傳2	角色扮演	中文	8月	未定
妖太郎	策略角色扮演	中文	9月	未定

詮積資訊有限公司 TEL:(02)-25912712 FAX:(02)02-25950821

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
三國霸業	即時角色戰略	中文	8月	未定

業訊(股)公司 TEL:(02)2901-0099 FAX:(02)2906-2200 http://www.propilot.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
青蛙過街(Frogger)	動作	英文	6月15日	299元
沙皇之冠(Tzar)	即時戰略	英文	6月15日	980元
首腦狂戰(MasterMind)	益智	英文	6月15日	299元
新俄羅斯方塊(The Next Tetris)	益智	英文	6月15日	299元
快樂人生(Game of Life)	益智	英文	6月15日	199元
飛彈指揮官(Missil Command)	動作	英文	6月30日	299元
碰碰彈子台(Pong)	動作	英文	6月30日	299元
Q伯特(Q-bert)	動作	英文	6月30日	299元
戰鬥艦隊(Battleship)	策略	英文	6月30日	199元
晶兵總動員研發中心(Small Soldiers Globaltech Lab)	動作	英文	6月30日	299元
龍焱(Dragonfire)	角色扮演	英文	7月15日	588元
未來世界(RR2 - The Next Worlds)	益智	英文	7月15日	499元
星際大壞蛋(Space Bastards)	飛行射擊	英文	7月15日	588元
獵頭戰士(HEDZ)	動作射擊	英文	7月31日	299元
碰碰車(Excessive Speed)	賽車	英文	7月31日	299元
我的小馬(My Little Pony)	益智	英文	7月31日	299元
新大富翁(Monopoly New Edition)	益智	英文	8月15日	588元
魔術方塊	益智	英文	8月15日	299元
晶兵總動員衝鋒陷陣	即時戰略	英文	8月15日	299元
塔曼尼戰記	戰略RPG	中文	8月31日	499元
董卡搜救大隊	益智	英文	8月31日	299元
不可思議的謎題	益智	英文	8月31日	588元
末世戰記	戰略	中文	8月31日	688元
北方傳紀(Konung)	角色扮演	英文	8月31日	980元

第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
工人物語3黃金版	策略	英文	6月	980元
七大王朝2凡爾坦戰役中文版(Seven Kingdom2)	即時戰略	中文	6月	780元
笑傲江湖之日月神教	角色扮演	中文	6月	699元
魔鬼戰將總動員	即時戰略	中文	6月	880元
公元2150(Earth 2150)	即時戰略	英文	6月	780元
獸神世紀	角色扮演	中文	7月	未定
神偷2	策略	英文	7月	780元
星際駭客(Star Trek:The Hidden Evil)	策略	英文	7月	1080元
水族小舖	模擬	中文	7月	349元
三國志7	策略	中文	7月	1800元
駭客帝國(Dark Raign2)	即時戰略	英文	7月	349元
恐龍危機	動作	中文	7月	980元

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
遊戲輕鬆打	益智	中文	6月下旬	199元
戀戀情深	戀愛養成	中文	8月中旬	599元

歡樂影視 TEL:(02)2351-3291 FAX:(02)2351-3447 http://www.playerhouse.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
魔法門VII－完全中文版（Might and Magic VII）	角色扮演	中文	10月	1350元
英雄無敵III－完全中文版	角色扮演	中文	11月	980元
安魂曲－天使之怒	冒險	英文	12月	未定

美商藝電 TEL:(02)2747-6588 FAX:(02)2747-6312 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級克拉鱷2（Croc 2）	動作	英文	6月	980元
幕府將軍（Shogun）	策略	英文	6月中旬	1080元
終極警探2（Die Hard Trilogy 2）	動作	英文	6月中旬	980元
勁爆美式足球2001（Madden NFL 2001）	運動	英文	8月下旬	980元
火爆冰上曲棍球2001（NHL）	運動	英文	9月下旬	980元

傑誠資訊 TEL:(02)2686-4615 FAX:(02)2681-9263 http://www.jc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁2	網路益智	中文	7月	未定
坦克大戰	網路戰略	中文	7月	未定
神示錄三	角色扮演	中文	8月	未定
網路三國誌	網路戰略	中文	10月	未定

皇統光碟 TEL:(02)2718-5999 FAX:(02)2547-1577 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
天喻	動作解謎	中文	6月下旬	699元
千禧新樂園（Roller Coaster Add On Pack）	策略經營	中文	6月下旬	950元
機甲爭霸戰三資料片（Mech. Warrior III-Add on）	模擬射擊	英文	6月下旬	950元
魔域傳奇	角色扮演	中文	7月上旬	699元
[illegible]大富翁	益智	中文	7月上旬	299元
終極殺戮（Gunship）	模擬射擊	英文	7月上旬	950元
勇者小伊達（Little Ida）	動作冒險	中文	8月上旬	299元
賽車經理人（Grand Prix World ）	策略經營	英文	8月中旬	950元
魔幻紀元（Majesty ）	即時戰略	中文	9月上旬	980元
警車神槍手（B-hunter）	射擊	英文	9月上旬	480元

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新絕代雙驕2	角色扮演	中文	7月	未定
超時空英雄傳說	角色扮演	中文	10月	未定

鉅崴科技 TEL:04-2965817 FAX:04-2965840 http://www.gamestation.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
台灣大富翁	益智/網路	中文	7月	299元

松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
決戰九重天中文版（Mankind 1.6）中文版	網路	中文	6月	990元
前進華爾街（Wall street Tycoon）	股市模擬	英文	7月	990元
商業大亨（Business Tycoon）	商業模擬	英文	7月	990元
印加帝國（Theocracy）	即時戰略	英文	7月	1080元
暗黑破壞神II（Diablo II）	角色扮演	英文	7月	1200元
交通巨人（Traffic Giant暫譯）	商業經營	英文	8月	890元
天生好手（Virtual Skipper）	運動	英文	8月	599元
瘋狂彈珠台（Slamtilt resurrection暫譯）	益智	英文	8月	399元
午夜狂飆（Midnight Racing暫譯）	競速	英文	8月	599元
救難先鋒（Search and Rescue II）	飛行模擬	英文	9月	未定
太平洋空戰（Pacific Worriers）	動作射擊	英文	9月	未定
光榮戰役（Arcatera暫譯）	角色扮演	英文	9月	990元
拓荒先鋒（Fontier Lands）	策略	英文	10月	未定
銀河生死鬥II（Tribes II）	網路動作射擊	英文	10月	未定

日商帝技艷如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
守護者之劍２ＤＶＤ版	角色扮演	中文	6月	599元
聖靈　女神傳說	即時戰略	中文	7月	599元
神月紀事	角色扮演	中文	夏季	699元
鍊金術士瑪莉	角色扮演	中文	8月	699元
神奇傳說典藏版	角色扮演	中文	10月	499元



中華英雄

中華英雄介紹—華英雄特寫

或許大家都還記憶猶新，前不久才在電玩市場上造成轟動與熱賣的風雲，即是由漫畫改編成大銀幕，再由銀幕上的故事化成電玩玩家們個個立志收藏的不二遊戲軟體。中華英雄與風雲相同，皆是出於香港漫畫大師馬榮成之手的一部鉅作，過去曾創下了一期貳拾多萬冊的紀錄，風靡台港華人世界的程度自然是不在話下囉！

緊張的情節真是讓人捨不得下機囉

而華英雄幾乎也就成了民族英雄的代名詞，探討原著故事的背景--十九世紀的中國，一個飽受列強欺凌的時代，更加上平日土方惡霸的壓榨，平民百姓們總是敢怒不敢言，華英雄勇於對抗地方惡霸萬大爺及不畏洋人欺侮的模樣，



就這樣深深地烙印在每個讀者的心頭。筆者認為在這個故事之中雖然華英雄遭受到許多命運的試鍊，但他並未退縮，相反地愈發顯現出他的堅強性格。雖受命犯天煞孤星之說，卻不願牽累到他人，心懷悲天憫人的胸懷，不愧為真英雄的本色。想要一窺華英雄的內心世界嗎？趕快來到中華英雄的世界裡來吧！

發售 6月發行

體驗 展示 桌布

設計公司／亞博克科技
發行公司／智冠科技

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：32MB
- 操作：滑鼠
- www.soft-world.com

類型 角色扮演

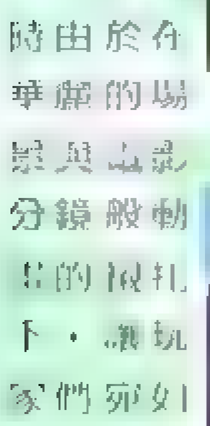
精緻的人物豐富製作

此次中華英雄的特色相當多，首先即是保留了香港漫畫中人物豐富的特點，遊戲中設定的主要人物多達一百多位，如大家所熟知的主角華英雄、劍雄、金傲、生奴、鬼僕等。而除了人物豐富外，另一項的特色即是人物製作上的精美媲美漫畫原著的人物形象。漫畫原著中人物透過水墨畫法更展露出那股風骨灑脫、健步如飛的景象，也會在遊戲中的動畫裡見的到喔！



豐富的故事情節愛不釋手

其次值得一提的是遊戲中豐富的劇情，多達五百個的事件與情節，透過美術人員精心製作的3D預製動畫與生動活潑的人物對白，擺脫了以往僅由對話來交待劇情的枯燥無味情形。更同時由於在華麗的場景與電影分鏡般動畫的襯托下，讓玩家們宛如置身於故事情節中的主角一般，難以分辨其中的真實與虛幻，如此的效果除了大大地加深了玩家對遊戲的投入，也提高了整體遊戲情節的緊湊性。





遊戲中有許多的動畫交待劇情



萬丈高樓平地起 絕世武功步步來





在人物的武功招式上，遊戲會依據故事中情節的發展，慢慢地讓玩家們和主角一般經歷了各式各樣不同的奇遇後，終而練就成一身傲人的武功。如遊戲中的主角華英雄，少年時偷習自母親仁和雨的白家劍法；拜師金傲而得的四季劍法；傳自木修羅的戰步混絕拳法；醉癡傳授的無雙刺及後期一些新創出的中華散式等，絕對全部呈現在玩家的面前喔！

還有為了顯示出武功招式的精妙，我們有特別設計出的閃光及半透明效果，讓武俠劇中很特別的氣與能量概念可以清楚地在遊戲中一覽無遺。也唯有如此才能表現出華英雄四季劍法中的夏雨點點是如何精妙；無慮神掌中的大海無量又是如何地氣勢磅礡呢！

好康的禮物帶回家



此次我們特別準備了一些精緻的小禮物要來贈送給各位可愛的玩家及讀者們，相信筆者不說大家也猜到了吧！就是赤劍與天羅傘啦！天羅傘是只送不賣的，所以各位玩家們只須將我們的中華英雄遊戲帶回家就可以得到這項稀世珍寶了，而赤劍呢？同時，只要持續地購買軟世界就會擁有喔！

相信熟悉漫畫的讀者們對赤劍及天羅傘這兩樣神兵利器並不會陌生吧！不過筆者在這裡還是做個小小的介紹好了

赤　　劍

原有兩柄，乃「赤家」的家傳寶物，由赤步雲與赤步英所擁有。華英雄的曾祖父華文采巧遇赤家父女，設計用毒加害二人，欲得巨款。赤步英不幸遇害，赤步雲則逃往「定海針山」，但最終也中毒太深而死。就這樣，其中一柄赤劍便藏于『定海針山』的山洞中，而另一柄卻成了華家的家傳寶物

舉世少有的赤劍可是武林中人人所覬覦的稀世好劍！

●天羅傘的秘密就藏在它的傘柄中喔！

天　羅　傘

原天羅老人所使用的神器，為至陽的聖物，隱藏着鎮壓幽冥威力，後成為地獄門掌門人的傳物，傘柄內藏有天羅老人的畢生武學「天羅八絕」、「迴夢心經」神功，惟此兩絕學乃至陽至剛，掌門人須具八字純陽天賦，方能搭配天羅傘發揮此項絕學的驚世威力。華英雄因為具有八字純陽的天格加上一段與天羅傘的奇緣，繼而因緣際會地成為地獄門之少掌門。

遠古神話傳奇，翩翩化成遊戲

預定 8月 發行　（體驗）（展示）（桌布）

設計公司／海豚蜂科技
發行公司／智冠科技

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：滑鼠
- www.soft-world.com

類型

平妖傳

「信手拈來符一張，豆兵紙馬隨手揚，回生起死不羨仙，超形度世震四方」。中國的神話與傳奇，自古就與神、人、狐、仙、鬼分不開，故事有的合情合理，正史軼史難相辨；有的情義兩俱、惹人感傷，有的機趣多奇、長人見識。這些與人相異的族類，常以人的形貌在七情六慾的人間出現，以罕見的神通與見識，和我們人類發生親密的接觸，也因此造就了許多的故事與話題。如果讀者您也想親身寫符唸咒、作法御物，使奇獸為友、與仙為侶，題材獨特的「平妖傳」將可讓您心夢成真

光怪陸離、詭異莫測的神怪故事

相傳，中國古代有一驚天動地的寶典--《天書》，書中集粹了九天十地十萬神佛的諸般法術，其中獨以《三十六天罡術》、《七十二地煞術》兩卷被尊為九大秘術。天帝為防止天書誤傳人界，特令白猿神把守雲夢山白雲洞看管天書，不得外傳。時至宋朝真宗年間，奸臣當道，民不聊生，魔界大聖"多欲魔王"看準時機轉世人間。《天書》中的《七十二地煞術》也因種種因緣被盜出白雲洞，落在妖狐"聖姑姑"、"左黜"手中。為追回天書，平息人界動亂，天帝令"赤腳大仙"下凡，投胎救世，此人也正是後來的宋代明君，即任用"包龍圖"等忠臣的仁宗皇帝。



而當真宗皇帝仍在位，皇太子才剛剛成人的時候，聖姑姑協同左黜、蛋子和尚三人，終於參透了《七十二地煞術》，為了協助多欲魔王入世，聖姑姑親身前來皇宮，欲殺赤腳大仙轉世的皇太子。而身負斬妖除魔大任的太子，能否招架四面八方而來的邪魔異道呢？故事，由此展開…

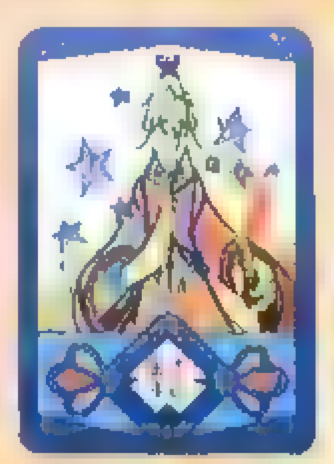
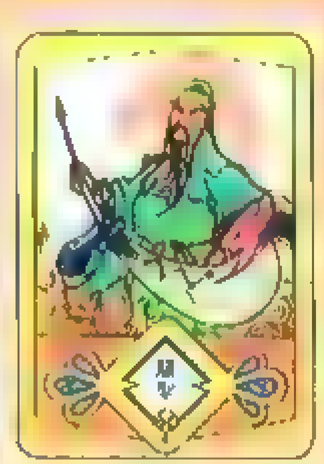
玩家也許對「平妖傳」這本小說有點陌生，但對玩遊戲一點也不會影響，也許您可以由這個將劇本發揮得淋漓盡致的遊戲中，對這本書產生閱讀的興趣。此書是明朝馮夢龍編補羅貫中的原著「三遂平妖記」的古體白話小說，內容是以北宋將領一文彥博招討叛軍王則和胡永兒夫婦為歷史背景而改編的。全文圍繞蛋子和尚盜得天書"如意冊兒"後，而展開的一場場人、神、妖之間的戰爭。本遊戲以王則之亂這六十六天的戰役情節為背景改編而成。在遊戲中，不但表現了有著古代法術與仙凡鬥智的戰役，將皇太子的登基之途神話了，故事裡也以皇太子與俏麗小狐仙胡永兒為主角，記憶了一段讓人感動又甜蜜的愛情故事

新的人物設定，新的遊戲體驗

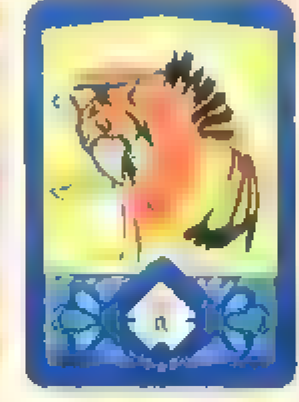
遊戲的戰鬥系統除了導入傳統棋類遊戲的神髓，並將卡片效益加入。您可以在戰場上根據兵種特性加以組合，以小搏大，也可以使用卡片或所習得的法術召喚"有力人士"前來相助。前幾道關卡的設計十分簡單，主要是做為訓練和培養玩家對環境、戰略、兵種及兵種合作使用的概念。隨著劇情不斷發展，玩家將會獲得全新而功能更強的兵種，在地形受限的戰場棋盤上，逐漸加深難度的戰鬥將會使您覺得更具挑戰性。

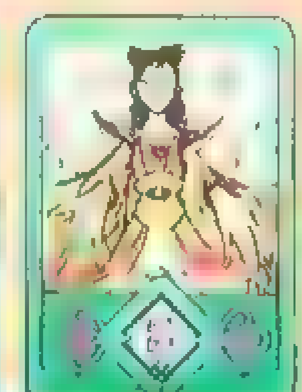
遊戲中見不到普通R.SLG遊戲中所慣用的職業：如劍士，魔法師，僧侶等。在這個遊戲世界中分為神、魔、人、術、幻、鬼、獸七大類兵種，你所能操控的不只是豆兵、紙馬、屍偶、草人等極具中國符法氣息的戰士，還可召來諸神列佛與奇獸異禽來助。雖然豆兵、紙馬只是小卒，但只要運用得當，神仙也[illegible]

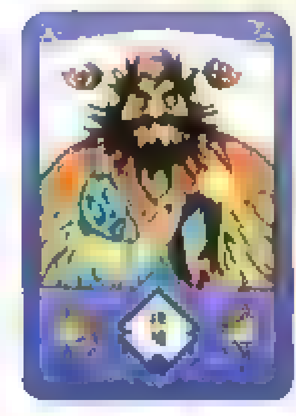
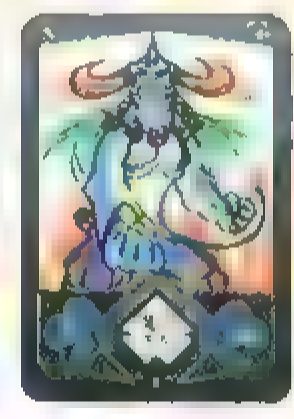
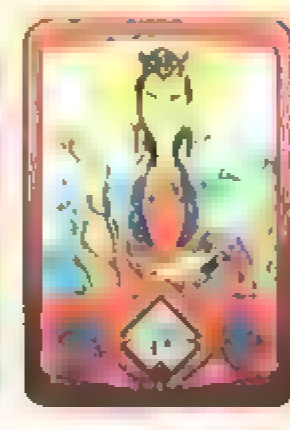
另外兵種還會因不同天氣變化，而有些許不一的影響，玩家通過不同的自然環境與人為環境將會增強或減弱各兵種能力，於是要風要雨，又或藉助外力改變天氣，來增加戰術應用組合，使局勢逆轉。此類運用天氣對兵種和地形進行的變化，使各兵種的戰術、戰略配合充滿樂趣，大有諸葛亮借東風的味道，同時也突顯出中國式呼風喚雨的神怪能力。

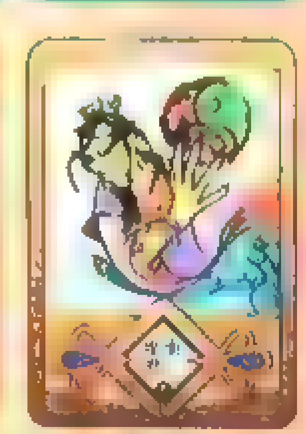







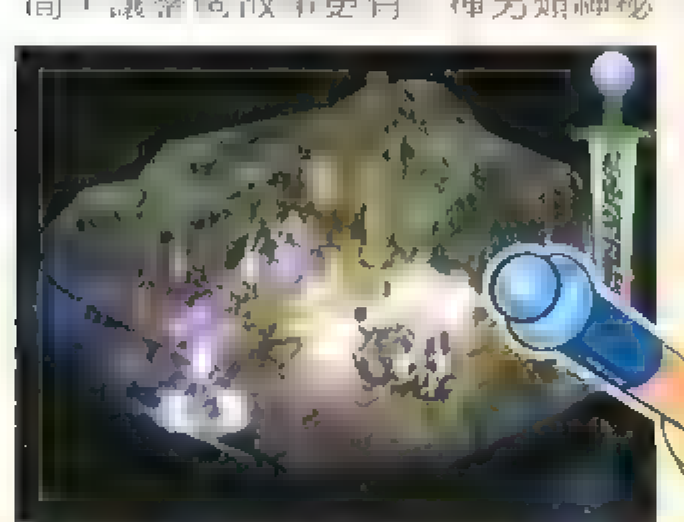




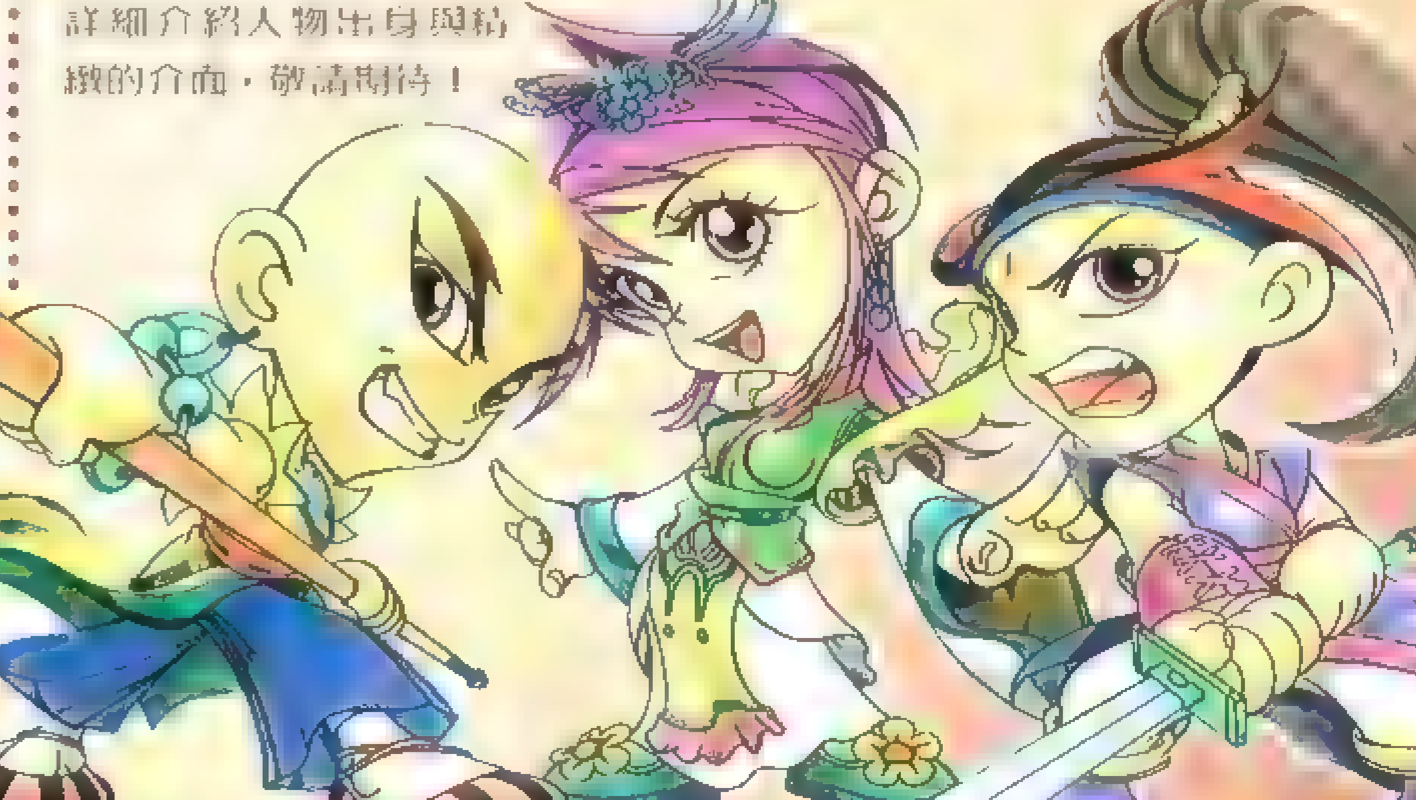
遊戲中佔極大比重的召喚卡片，圖像即為可召喚之神祇、魔物‥

神魔之間無界限，對戰只靠一線牽

看到了遊戲的畫面了嗎？3D卡通造型加上特意營造的詭奇遊戲空間，讓整個故事更有一種另類神秘的魅力。在正式的遊戲戰鬥時，會出現一個方形畫面上的棋盤，在這個有限的天地中，就是玩家智慧發光的殿堂！這個有著戰略與角色扮演雙重意義的遊戲還提供連線對戰的功能，下一回，將為您詳細介紹人物出身與精緻的介面，敬請期待！



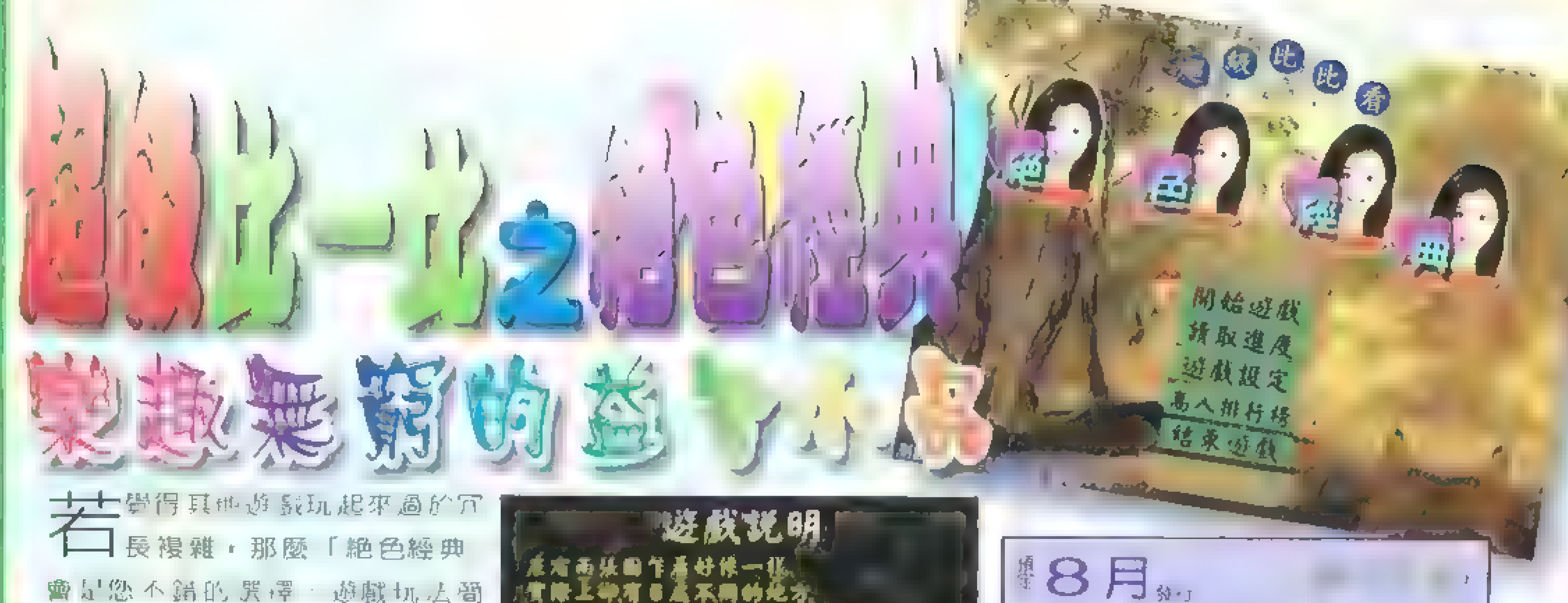
符法－泰山，正如其名，大有泰山壓頂之勢



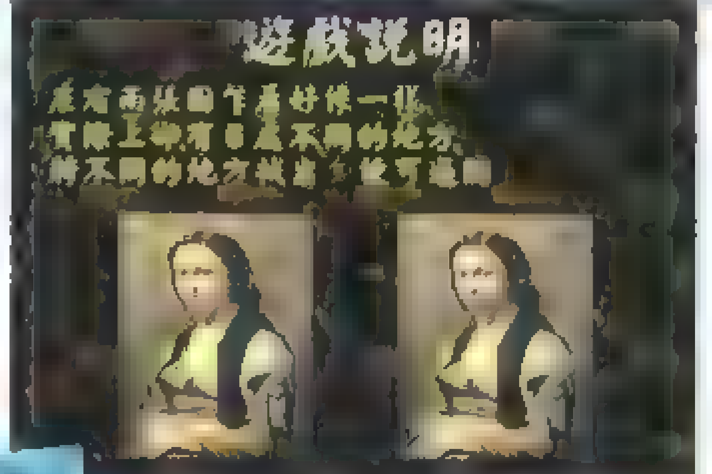
右起為太子、胡十郎、[illegible]

超級比一比之絕色經典

樂趣無窮的益智小品



若覺得其他遊戲玩起來過於冗長複雜，那麼「絕色經典」會是您不錯的選擇。遊戲玩法簡單、老少咸宜，玩家只需將遊戲畫面上左右兩張非常相似之圖片中的「五個」差異點找出即可過關。遊戲過程富趣味性，兼具休閒益智之功能，適合全家同樂。



預定 **8月** 發行

設計公司／明日科技工作室
發行公司／智冠科技

- 機種　PENTIUM75以上
- 記憶體　3
- 操作　滑鼠
- www.soft-world.com

類型



「藝術絕色」是視覺的高度享受

遊戲中採用的圖畫，張張皆是出自名家之手的曠世巨作，如：梵谷的「自畫像」、米勒的「拾穗」、竇加的「舞蹈課」…作品皆附有名稱、作者及年代等資訊供玩家查詢，讓您在遊戲之餘還能增進藝術方面知識，寓教於樂、一舉兩得！

小心自信心瓦解

號稱「能徹底瓦解玩家自信」的題目，真的不有難度，加上採亂數出題型態，既使是同一張圖，每次的差異點也會隨著變動，耐玩度高，非常適合想挑戰自己觀察力極限的玩家。不過觀察力稍弱的人也別擔心，遊戲設定可兩人同樂(1P使用滑鼠、2P使用鍵盤操控)，兩個人一起找，總比一個人單打獨鬥來得容易。遊戲中也有數種幫助過關的「過關寶物」，如：放大鏡、沙漏、錦標等，功能各有不同，都是增加玩家過關機會的好幫手。另外，遊戲還預存了五個不同的進度，讓玩家可以跳關玩，才不會因過不了前幾關而看不到後頭美麗的圖。



小遊戲是過關寶物的寶庫



每過五關有「算數飛彈」及「記憶拼盤」這兩個簡易的小遊戲，來幫助玩家獲得過關寶物。「算數飛彈」考驗玩家的心算能力，答完所有問題花的時間愈少，所獲得的寶物就愈多。「記憶拼盤」則是考驗玩家的記憶力，記憶力佳的人在這可以大有斬獲(最高可得七個寶物)。整個遊戲在這些小遊戲的輔助之下，可說加分不少，有興趣的人務必要玩玩看。



龍機傳承二

預定 8月中旬 發行 (體驗)(展示)(桌布)

設計公司／日本kss◆發行公司／遊戲橘子

- 機種：Pentium133以上
- 記憶體：32MB
- 操作：MOUSE
- www.gamania.com

類型

將RPG模式簡化，以劇情爲重的AVG模式新登場！

由日本kss公司所製作，頗獲好評的"龍機傳承"系列遊戲又出新版本了！在這最新版本的"龍機傳承 "裡頭，要說與前作最大的不同點，就是將以前的RPG故事模式作成了AVG的版本啦！這種模式之下，人物的表情都變得更加的寫實了。為什麼呢？因為以前的RPG模式下人物的照片有其限制，再加上下兩行的對話空間，將人物的範圍限制不少。但是這次所使用的AVG對話系統，將對話內容完全收編至螢幕下的統一字框中，人物則是可以一字排開。加上背景也變成直視角的全景畫面，人物圖形可以到腰部！當然，圖變大了之後，可以表現的就更多了。許多的表情動作，不管是生氣還是快樂，喜悅或是悲傷，都可以讓您看得更清楚！

以劇情爲重，呈現全景世界觀！



在AVG的模式之下，除了人物可以更加的活現之外，對於整體場景的表現，也會比起以前RPG時代的平板角度多了更多感覺。不管是城鎮還是房屋，不管是商店還是酒吧，在這款遊戲裡面都有相當水準的全畫面圖形表現出來，人物走在世界地圖上，你可以任意的在眾多城市之間旅行，也可以在一些城市中購物與休息，這就是龍機傳承的完整世界呈現！

全畫面動作的SLG戰鬥動畫，戰棋式沙盤推演！



▲ 全畫面的戰鬥頗具魄力

在戰鬥方面，還是保留了SLG的基本模式，一開始角色配置位置與勝敗條件都是電腦給你的，你必須在時間之內將作戰目標達到。戰棋式的行進方法讓你對於戰局一目瞭然，各種必殺技巧讓你將敵人殺個過癮。戰鬥的動畫是全畫面式的，敵我雙方在畫面兩側擺開，主角用最帥的姿勢使出必殺的絕技，一瞬間將敵人化為灰燼！





天堂 Lineage

預定 7月1日 發行

設計公司／NCSoft ◆ 發行公司／遊戲橘子

▶ 機種：Pentium133以上
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：滑鼠
▶ 必備上網、56K MODEM
www.gamania.com

類型

在網路的便利之下，以前玩家只能自己一個人對著冷冰冰的電腦，對抗一個個由電腦模擬出來有點呆智商的電腦對手的時代過去了！現在玩家可以利用網路跟所有玩家們一同冒險或是對抗不過在眾多網路遊戲中，如果都只是毫無目的的生活的話，時間一長就會漸漸覺得無趣了。好在由【遊戲橘子】代理了一款紅透半邊天的「天堂」，這款擁有幻想世界的網路角色扮演，可讓所有的玩家有了一個更好的選擇！

以職業劃分玩家的屬性



遊戲中玩家扮演的角色屬性是由職業劃分，共有4種職業，分別為：

1.具有領導能力的王子（公主），只有他們能夠組織血盟，建立王國，號召組織爭奪王位。

2.擅長戰鬥的騎士，他們能使用所有的武器和防具，等級到達一定程度後，可以參加血盟成為效忠領主國王的皇家騎士。

3.以神射手著名的妖精，他們具有相當高的敏捷度，所以非常適合使用弓箭，同時也擁有施法的能力，算是屬性平均型。只不過因為種族間宿命的關係，前往龍族的村莊將會遭遇惡劣的對待。

4.能夠施展強大魔法的魔法師，他們是遊戲中初期最難上手的角色，緩慢的攻擊和低落的生命點數，讓他們在初期很難存活，不過一旦學習到第4級魔法之後，將是遊戲中最有力量的單位。

當然，每個職業也都有男女之別，在屬性的發展將會有明顯差異。另外，遊戲也將會陸續加入新的職業，現在已知的會先加入兩個職業--擅使空空之手的盜賊和具製造能力的工匠！

具有宿命的戰鬥

在「天堂」這個遊戲中，玩家都必須實踐或完成自己的宿命。如果玩家扮演王子（公主），就必須證明他（她）就是這群皇家血盟成員的領導者；如果身為騎士，則必須盡力保衛他所必須保護的；如果身為精靈，則必須尋找他「命中注定的夥伴」；而若身為魔法師，則必然揭示他所崇拜的是「仁慈之神」或「邪惡之神」的神旨，並且將他們的神旨道義傳播讓他們的國王法定成為一國的宗教，熱諫國王討伐異教徒的國家直到傳播教義到整個大陸為止。

基於這些理由，他們因為那高貴的理想而聚集在王子（公主）的名下，或是黑暗的野心之下，簽下血的盟約並一同戰鬥。成功的組織一個血證之盟，透過合作的方式，自其他血證之盟的手上贏得戰爭、攻克城堡，而成為居於統治地位的血證之盟，分封土地、僱請傭兵、大規模地徵收稅金等。到此為止，它不只是一場場打鬥而已，它是一場戰爭，屬於玩家的戰爭…並由玩家創造歷史！



敦煌

西元1900年，當第一批探險者到達敦煌莫高窟時，所有人無不為隱藏在他們面前的偉大奇蹟所震驚！究竟是什麼人、什麼原因，會在荒漠戈壁中開鑿了數以萬計的佛窟，埋藏了不可計數的藝術珍寶？它是如何形成的？為什麼會被遺忘在黃沙當中？一個千禧之年過去了，敦煌成了世界觀光的焦點，但為何一切仍然沒有答案。或許，在新瑞獅多媒體有限公司進軍遊戲業的首部大作《敦煌》中，謎底將被揭開。

注重策略的角色扮演遊戲

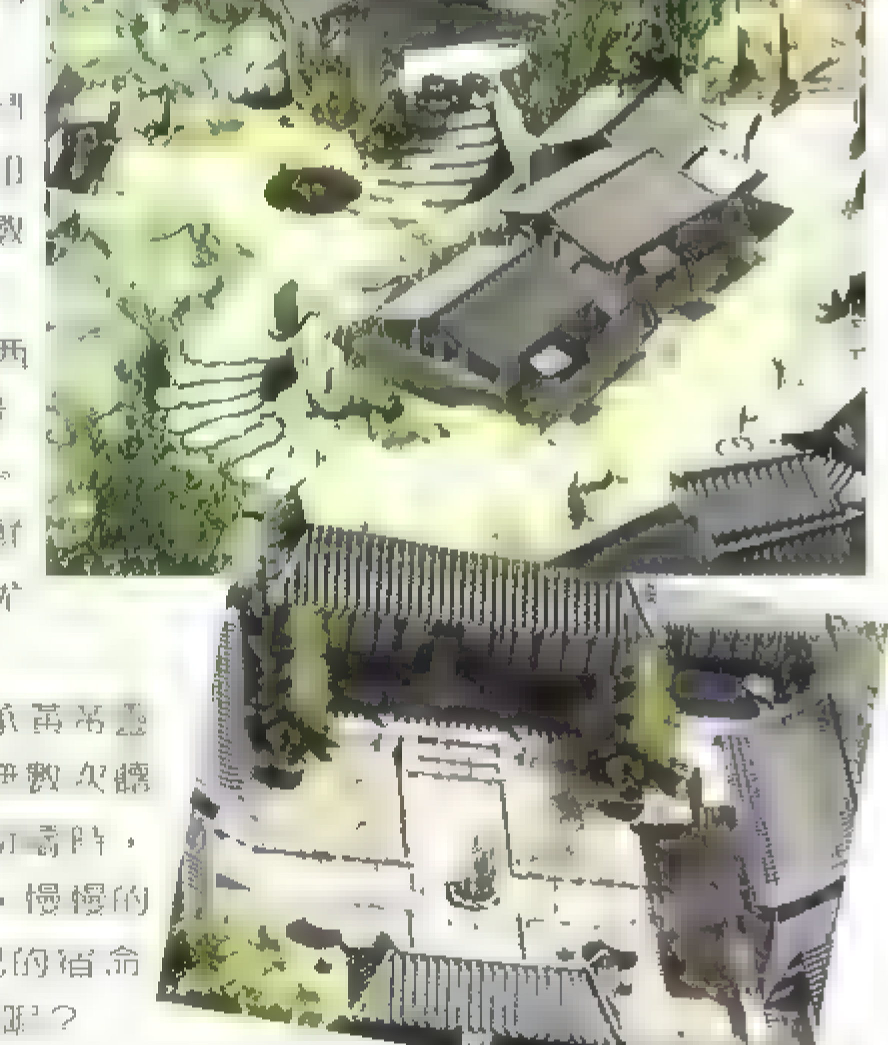
《敦煌》屬於含有策略成份的角色扮演遊戲，即結合了扮演策略遊戲。在一般傳統的角色扮演遊戲中，玩家通常只須控制著主角，從頭打到尾就行了；雖然簡單，但久而久之就會感到無趣。在《敦煌》中，玩家必須帶著一隊職業、技能各不相同的英雄，完成特定的任務。遊戲的難度適中，需要玩家花點心思，挑選合適的英雄，安排不同的戰術，以應付各關中遇到的不同問題。

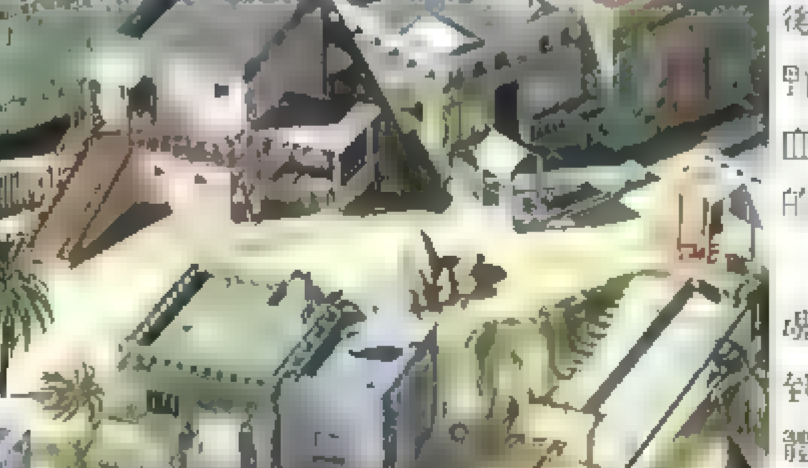




史詩般的愛情傳說

敦煌的秘密，可以追溯到上古時代。蚩尤在與黃帝的大戰鬥中戰敗，靈魂被封印在敦煌莫高窟下。數千年過去了，蚩尤一直尋求機會以得重生，並差使它的信徒去毀滅世界。北宋時期（西元1038年前後），由李元昊率領的黨項族在獲得蚩尤的黑暗力量後，在絲綢之路迅速崛起。野心勃勃的李元昊妄圖用鮮血染紅這片黃土，以換蚩尤的重生。



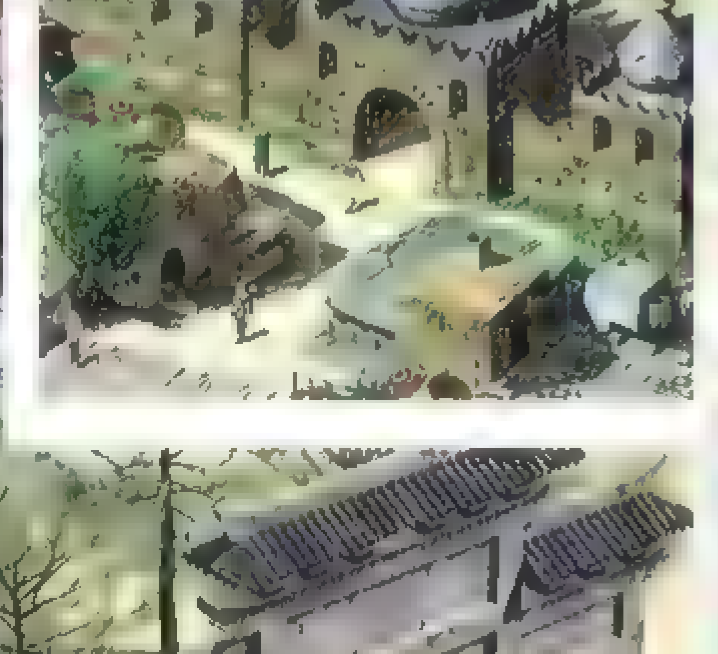


玩家扮演的是一名傳承黃帝靈魂的使者，當他在夢境中無數次聽到神秘少女吟讀史詩般的祈禱時，體內的力量開始受到召喚，慢慢的復甦。當他逐漸明白自己的宿命時，故事將會有怎樣的發展呢？

精美的場景音樂

遊戲的場景橫跨了整條絲綢之路，不論是中原的繁華街景、青山綠水，或者是邊陲的茫茫大漠、戈壁綠州，均讓人身臨其境。各處的地形，建築，風土都經過詳細考證，從而能夠展現不同地域的特色。場景地圖上的特殊效果更是不同凡響：人物在沙漠中行走時留下的淡淡足跡，微波粼粼的河面上映出藍天白雲的倒影..





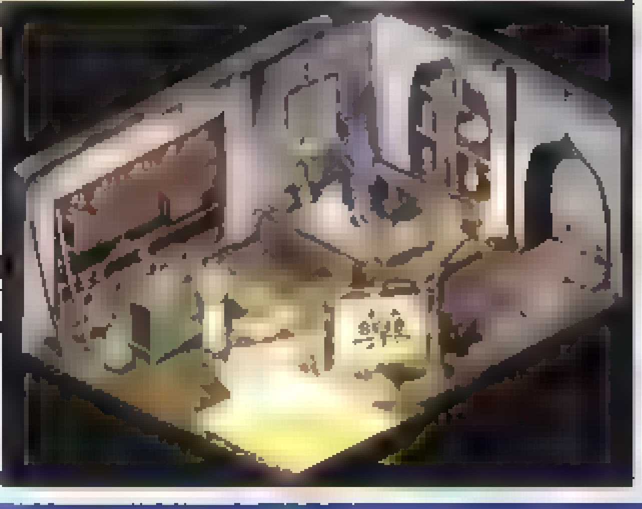
為了與各個場景配合，製作小組特別研究和考證了古絲綢之路各地的音樂曲風。《敦煌》的音樂主要採用了羌笛、胡笳、琵琶等中國西域民族樂器演奏，是中國古代民族樂風與現代音樂的有機結合。此外，遊戲也將製作主題歌並同時推出。





遊戲的音效表現相當傑出，特別是在迷宮當中，像是大漠中強風怒號，飛沙滿天；墳場中的鬼哭聲，營造出一個相當真實的感受。









傭兵是遊戲的關鍵

[illegible]附，阻止敵人的任何行[illegible]可以充分體驗突破關卡的喜悅與快樂。

結論

雖然只是試玩版，但筆者已經被遊戲中精緻的畫面、淒美的愛情傳說和豐富的遊戲內涵深深感動。相信[illegible]遊戲業的一顆新星，將從這裏誕生。

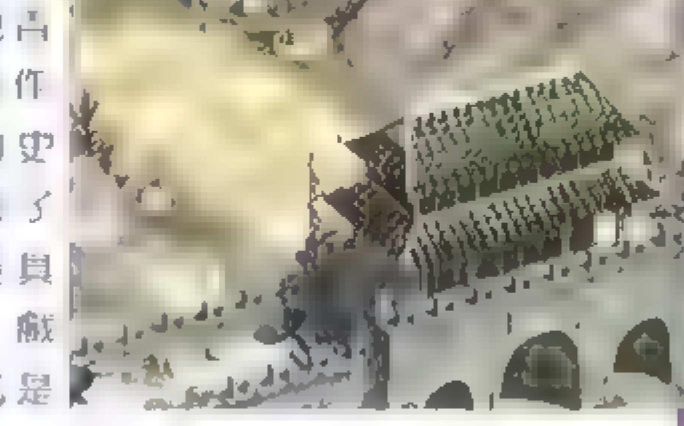
包青天

一代青天包拯的事蹟

在劇情上顧名思義，《包青天》講述的是目前炙手可熱的宋朝著名清官“包拯”的生平事蹟。您可千萬不要以為《包青天》就只有電視裡演的那麼簡單，俗話說的好“貪官奸，清官要更奸”！包青天的“奸”，可不是一兩句就說得清楚地那麼簡單，所以遊戲的劇情部分，就抓住包青天的斷案處事的主要特色加以遊戲化，讓每個人的玩家對其人有更理性的認識。



《包青天》製作組從繁多的史料中，摘錄了包拯生平最具有共通性、戲劇性，也就是最適合遊戲改編的故事，結合成一段段扣人心弦的離奇案情，與之相關的七俠五義、王朝馬漢、張龍趙虎等著名人物均紛紛登場，讓玩家於遊戲中體會一番開封府審案的威風氣勢，品嘗一番世間的酸甜苦辣，領悟一番包青天的官場藝術。



發售	9月
設計公司	新瑞獅
發行公司	未定
機種	P 233
記憶體	32MB
操作	K/M

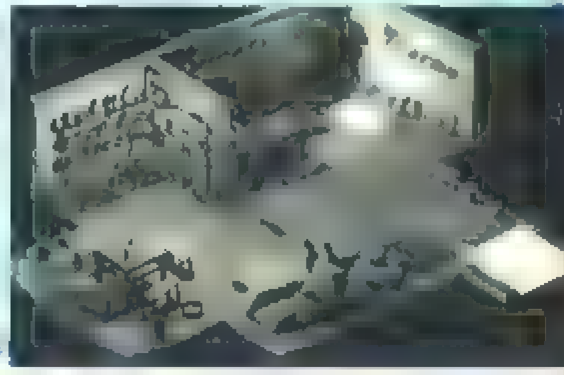


類型

盡展包青天寧天斷地之威儀！

《包青天》將以兩種截然不同的風格來編製，劇情模式以柔麗唯美的畫風，戰鬥模式則以寫實陰暗的畫風，讓玩家在一個遊戲裡體會到不同的視覺效果。

《包青天》在遊戲的玩法上採用了基礎的RPG玩法，加上新穎的即時戰鬥方式。最重要的是開拓性的加入了戰鬥戰術的選擇，使RPG遊戲重要部分之一——戰鬥有了長足的進步，使這款ARPG遊戲更具吸引力。



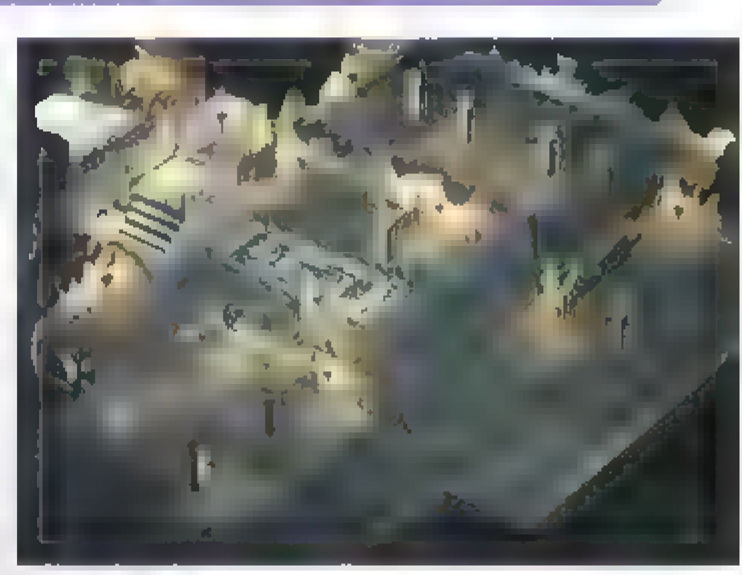
冒險犯難除奸邪

遊戲主角為包拯，當有人來到開封府報案並審問過後，隨即根據所知的案情開始帶領著手下義士們到案發地進行探訪；通過與NPC的交談，可得到許多重要的訊息。除了到各地進行深入探訪之外，包拯也可以回到府中與公孫策商量一下，他將會提供一些相當有用的建議及選擇。



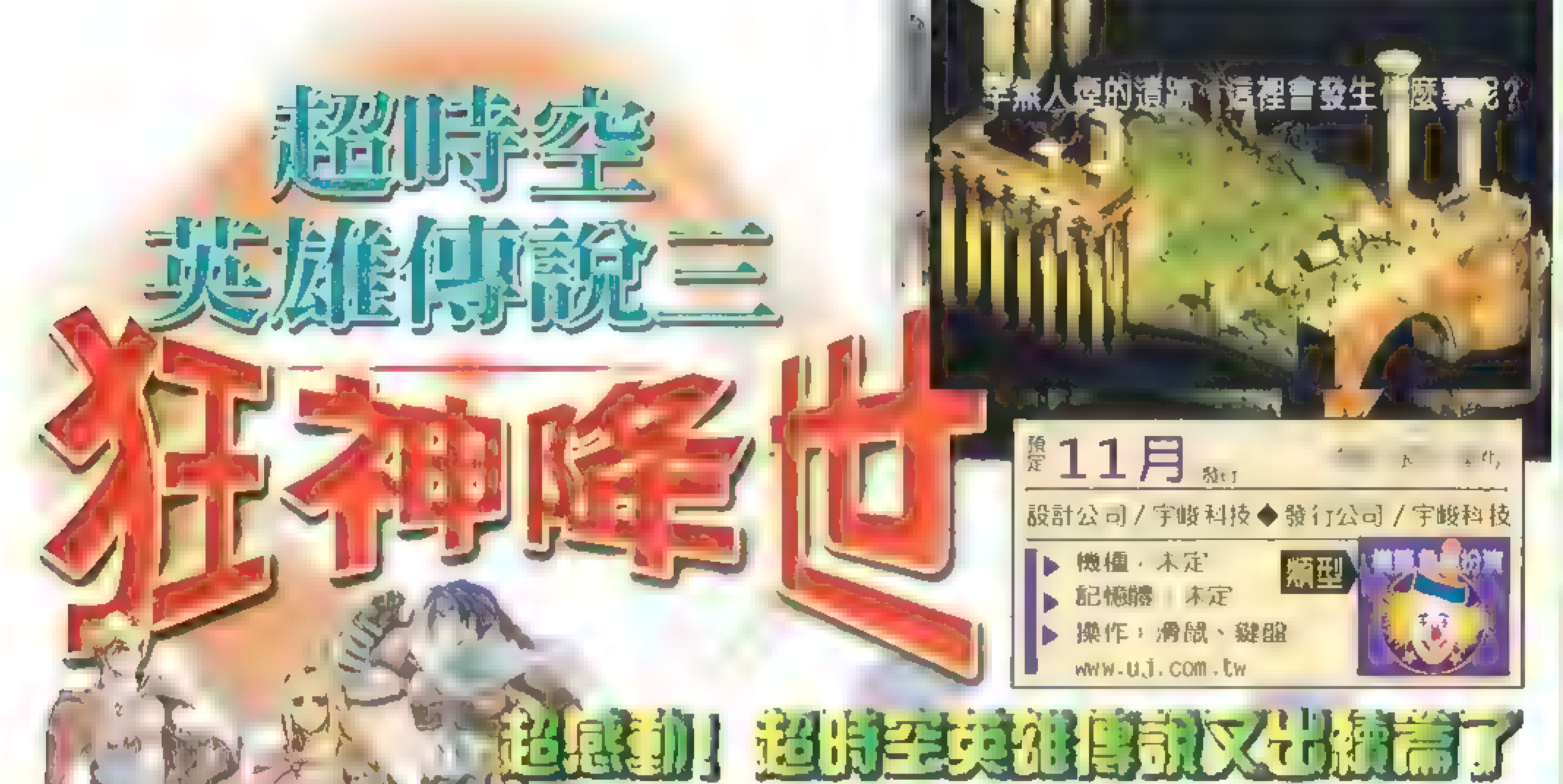
既然要懲奸除惡，敵人可是不會乖乖就範的，這時就要用武力收伏了。戰鬥會發生在解救証人、捉拿罪犯、護送証人、尋找寶物等多種不同的任務，戰鬥的方式類似於前陣子推出的即時戰術遊戲『魔鬼戰將』，通過緊張的戰鬥，可捉獲罪犯、解救在生死線上掙扎的人質，為人們伸張正義。

在遊戲中我方包括包拯在內，共有十一位人物，每位人物都有自己不同卻又十分實用的特技，但每一次戰鬥最多只能有五個人參加戰鬥。在遊戲中，玩家要根據每個人不同的特性，依據過關條件來進行不同的戰術選擇，非常有挑戰性。如果是個初級玩家，剛開始也許會覺得有點困難，一旦上手後卻是欲罷不能！



結論

最後我們一同來期待《包青天》的上市吧！相信“新瑞獅多媒体”不會讓廣大玩家失望的，也希望“新瑞獅”全力以赴，能在國人自製的遊戲中成為一支奇葩。



超時空英雄傳說三 狂神降世

預定 11月 發行
設計公司／宇峻科技◆發行公司／宇峻科技
▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：滑鼠、鍵盤
www.uj.com.tw
類型

超感動！超時空英雄傳說又出續篇了

超時空英雄傳說三～狂神降世是超時空英雄傳說系列將在2000年底推出的最新力作。本系列原作「超時空英雄傳說」、二代「復仇魔神」、二代外傳「北方密使」無論在市場或評論上，都獲得相當正面的評價，並且獲得了各項獎勵的肯定。「狂神降世」這一次會將前幾作受到好評的部分發揚光大，並加入更新的要素以後，帶給玩家再一次新的震撼！

▲ 人物尚在草擬中，目前狀況還不明朗

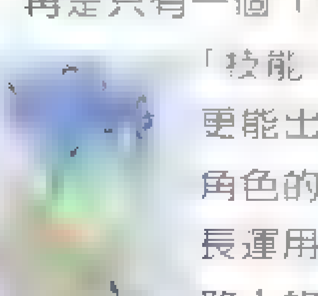
由遊戲公司與玩家們的互動而生出的劇情題材

值得一提的，超時空英雄傳說三「狂神降世」的劇本，破天荒採用了公開徵稿的方式，在一番激烈的競爭以後才得以脫穎而出。故事的發生是在一個傳統對抗著潮流，各種不同的理念相衝突，宗教與政治糾纏不清，國與國之間利益衝突導致征戰不斷的時代；敘述著商業聯邦亞美尼亞，封建農業古國艾爾洛，教廷國梵冷尼奧，及其周邊各國之間所發生的一段牽扯全人類命運，卻又終被塵封於歷史的故事。

故事的主角「克荷林」原是亞美尼亞菲尼安的少主，但在一場被稱為聖戰的侵略中失去了一切。滿腔復仇怒火的他加入了傭兵團，想著總有一天要向罪魁禍首「艾普洛」討回公道。然而，在一件可怕的血案中，遭遇了改變自己生命的神秘少女「貝里奇娜」…

以技能為主的職業導向

這次的遊戲系統中，最大的特徵是將以前以「職業」為導向的角色培育方式，更動為以「技能」為導向。在前幾作中，「職業」在遊戲中扮演著極吃重的角色，一個角色在轉職以後，便會習得一項技能。在玩家的意見調查中，發現「技能」常是玩家們令角色轉職的誘因，這個系統受到了相當的好評，也因此在這次「狂神降世」之中，只有轉職方式受到些微的修正，而製作小組決定在「技能」上下一翻苦工。在一代中，每一個職業都會有一系列功能強大的「技能」，而不再是只有一個「特殊能力」。這些「技能」不但方便好用，更能充分表達出每一個角色的特性。例如騎士擅長運用座騎「衝刺」擊殺敵人的騎術，盜賊則擅長以「偷術」扒錢、盜取裝備等伎倆。就由這個系統，玩家可以更輕鬆的培育出具有自己想要特性的角色，且可以隨著不同的場合適度調整角色的特性。



採用3D渲染成的人物





超值商品

重金製作的兩款 PC GAME+網路 GAME 加量不加價

+超值會員點數 3000點，不用繳月費的會員機制

超強超穩的網路遊戲引擎 & 平台

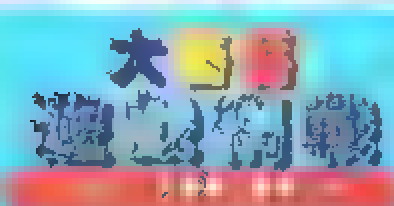
十萬高手雲集，隨時連線隨時對戰，不 reboot.

不當機，全天戰備，聊天交友，對戰成名樣樣行

網路單機雙棲

可單機玩，可上網與衆高手對戰，揚名網際



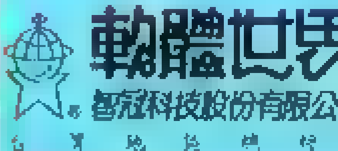


遊戲企劃製作發行

鉅崴科技有限公司 服務電話:(04)2965817

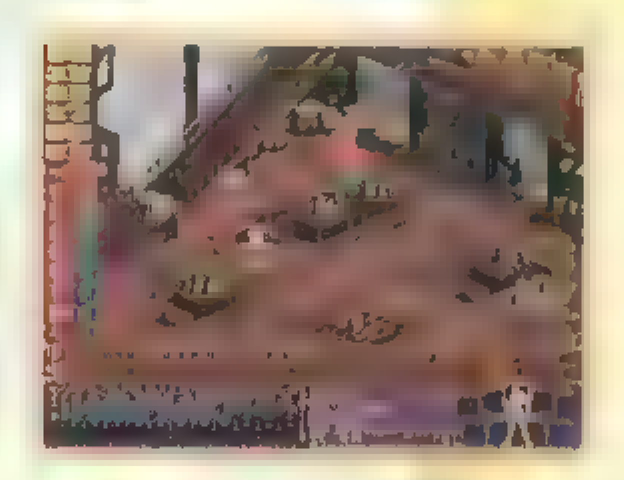
台中市文心路4段212號5樓-2C E-MAIL:avartisa@msll.hinet.net





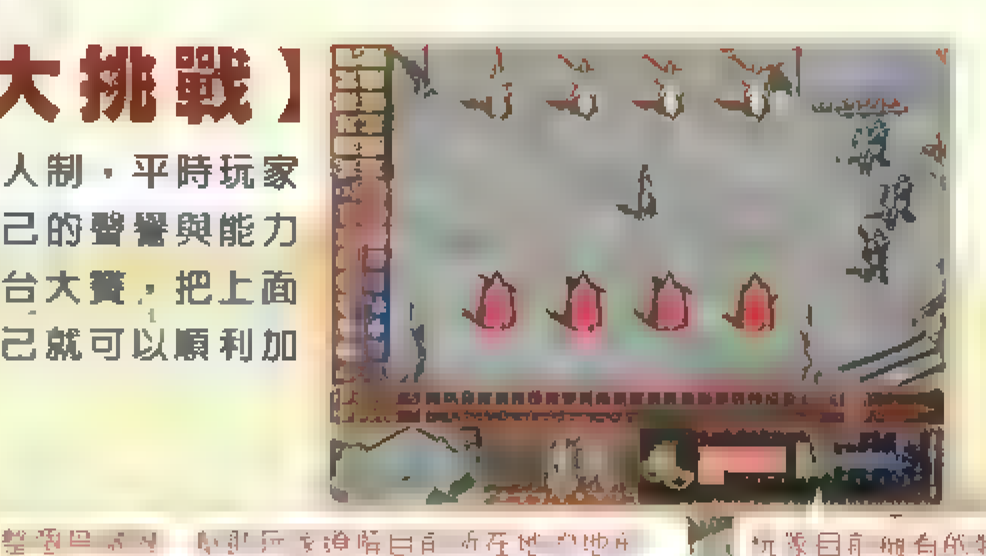
【商店】

遊戲中有許多的商店，包括錢莊、藥材店、打鐵店、武器店、客棧等等，在商店內玩家可以買賣東西進行交易。



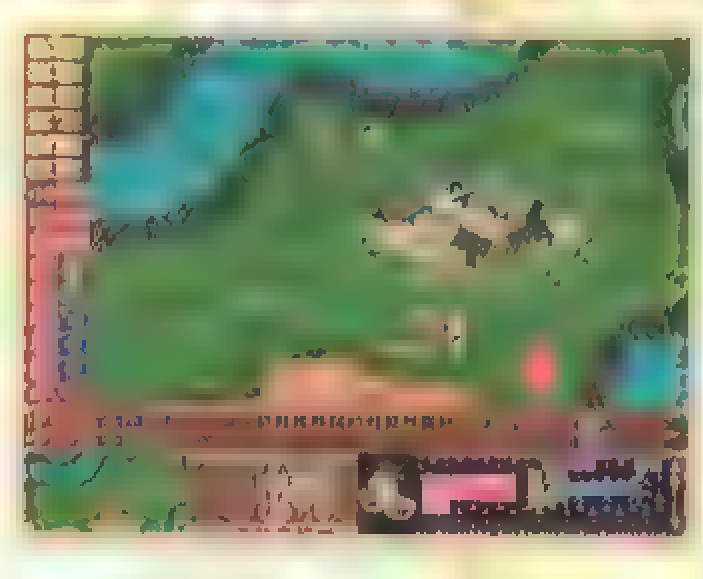
【擂台大挑戰】

遊戲採九品官人制，平時玩家要不斷累積自己的聲譽與能力，然後參加擂台大賽，把上面的官幹掉，自己就可以順利加官晉爵。

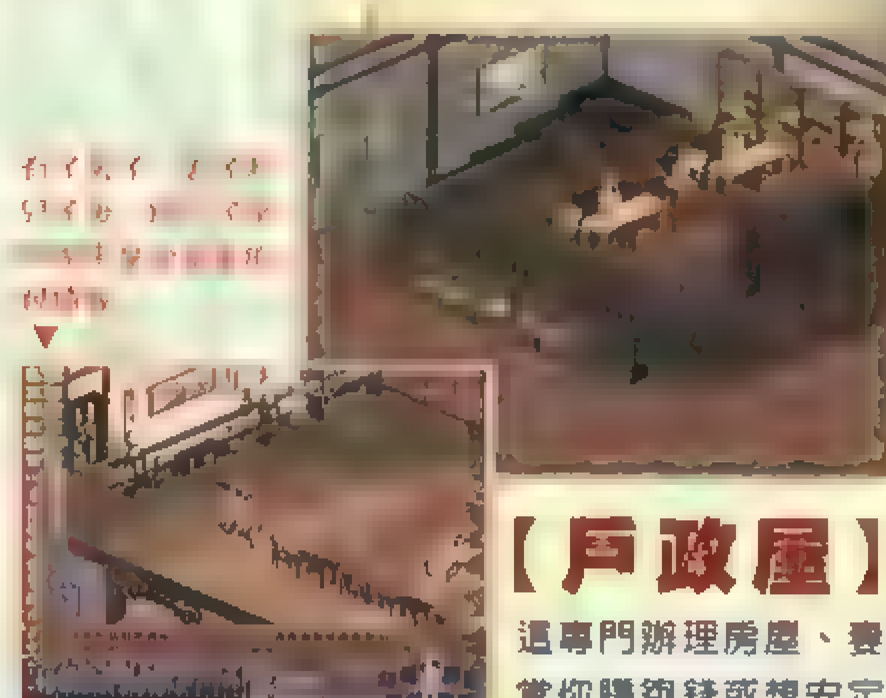




【賺錢為生存之本】



所謂錢不是萬能，但是沒錢可是萬萬不能，在網路三國的世界裡，舉凡食物、衣服、武器、裝備、官位、練兵、土地開發、研發軍事..等等，通通都得用到錢，玩家可以藉由完成各種不同的工作來換取報酬，這些工作比方像是採草藥啊、伐木啊、打獵啊、挖礦啊、或者是殺馬賊等等各式各樣不同的工作來賺錢。



【戶政屋】

這專門辦理房屋、妻妾的買賣。當你賺夠錢或想安定下來時，就到戶政屋去登記。有錢的話不怕買不到好房子與漂亮的老婆！



研發製作/ 中華網路股份有限公司

出版發行/ 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com

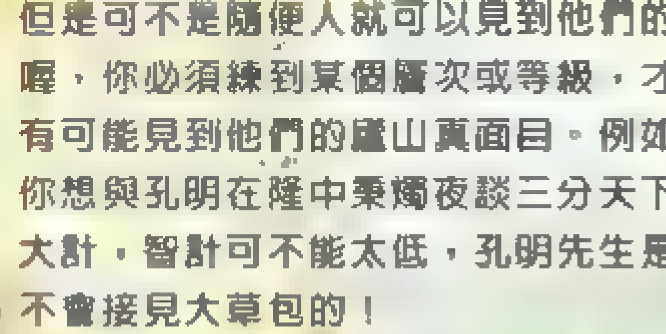
【拜會三國名人】

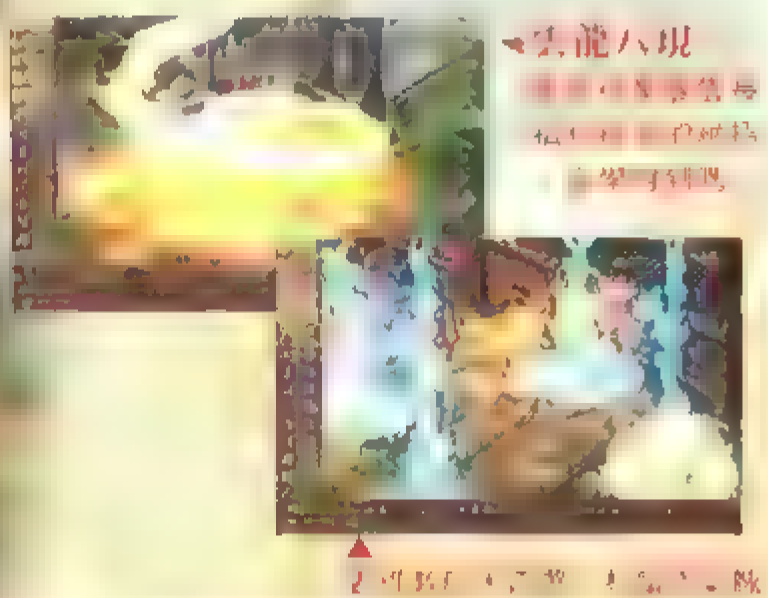


隱士居

遊戲中會有許多三國時代有名的 NPC 登場，如諸葛亮、司馬懿、關羽等人，玩家可以在不同的隱士居內找到這些名人，他們會教你一些非常有用的絕招。

但是可不是隨便人就可以見到他們的喔，你必須練到某個層次或等級，才有可能見到他們的廬山真面目。例如你想與孔明在隆中秉燭夜談三分天下大計，智計可不能太低，孔明先生是不會接見大草包的！







【最與眾不同的溝通新媒介】



在一般的聊天室哈啦會不會覺得很無聊？如果能夠和所有愛玩 Game 的高手或新手在同一個遊戲中互拼智力、暴力、武力和計謀，會不會是太奢望的夢想？在網路三國中，你可以與同好一起攜手創立新夢想，來個現代桃園三結義。

【拍賣系統】

想撿便宜貨，或是想賣掉手中多餘之物，來拍賣會場會給你意外的驚喜

一款真正讓你進入三國世界的戰爭策略遊戲！

策略高手們真正的交鋒決勝地！

比聰明、比奸詐、比武力、比急智、比聲望！

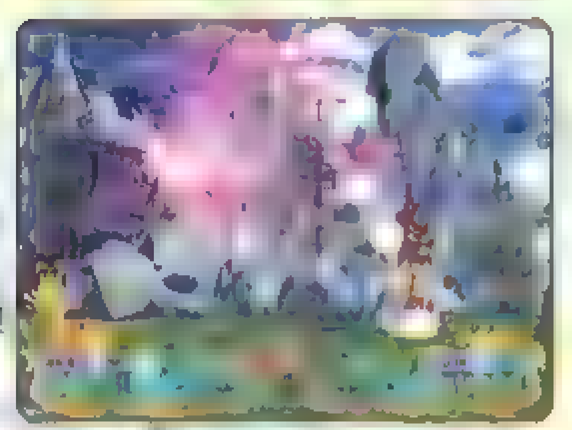
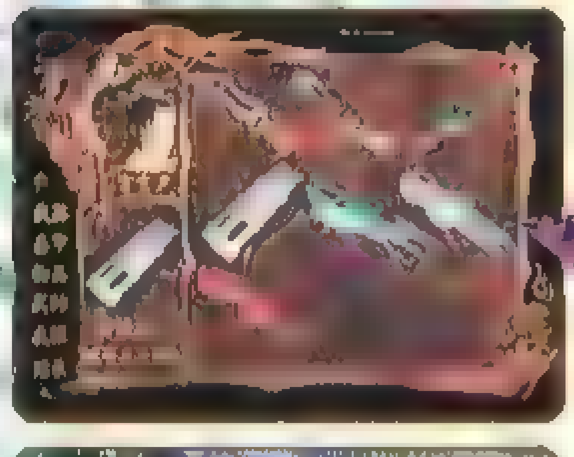
無所不比，無所不能！ 網路三國～要你絕對好玩！

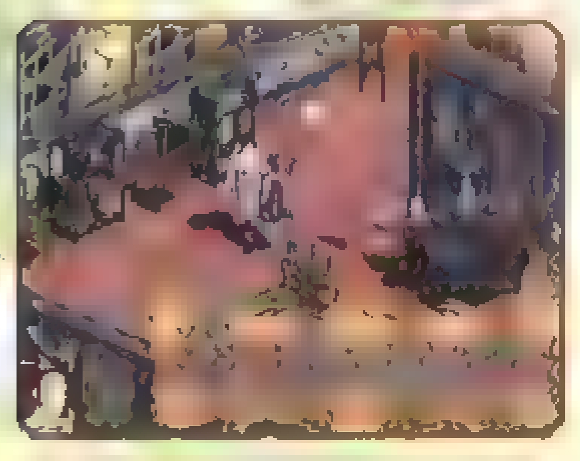
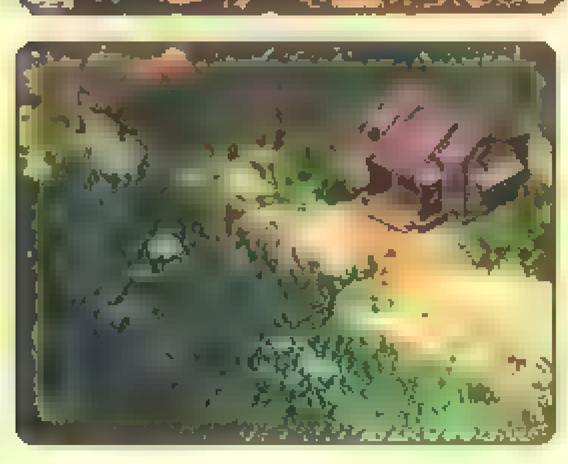
破碎虛空原班製作人馬—北斗星2000年隆重獻禮

仙狐奇緣

生與死 如何超脫

愛與恨 如何面對

一部讓你看見天地真情的奇幻遊戲

糾葛的愛恨情仇，人鬼仙的戀愛物語

有趣的寵物飼養功能，可以養出各種不同愛寵

分屬金雷水火四種屬性的寵物，各有不同性格，將伴玩家闖天涯

真實性的日夜變化，人鬼妖世界更分明

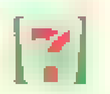
時間與環境的改變使敵人有不同能力，戰鬥更具挑戰

史無前例的超豪華3D劇場，似夢似幻歷仙境

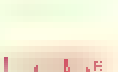




出版發行/





若與至愛陰陽兩相隔，你會選擇漸漸地遺忘？還是與命運之神博鬥？
愛妻在自己眼前被殺，九尾妖狐更信誓旦旦，
要他們從此陰陽相隔，永不相見！
秦長風該如何破解咒語，
前面又有怎樣的險惡道路等著他？！
盤絲宮
絲絲扣扣密結絲，魅惑妖精任如絲！
任如絲，嗜血狠毒的蜘蛛精，
是九尾狐仙手下第一號殺手！
在來到陰森幽暗的盤絲宮時，
你躲得過她那致命吸引力嗎？
玄陰洗髓泉
洗去記憶忘情仇！
如果這輩子最刻骨銘心的記憶，
將被全盤洗去，你該怎麼辦呢？
九尾仙狐懷著滿腔怨恨建造洗髓泉，
發誓洗去人們所有快樂美麗的記憶！
你如何在驚滔駭浪之中毀掉洗髓泉，
保住愛妻蘇千雪以靈魂換來的記憶？
仙狐
研發製作/ 北斗星工作室
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com


仙境村
人間樂土如仙境
晃晃惚惚原是夢！
痛苦的記憶叫人不堪回首，
無憂的生活抹滅不了事實！
這裡的百姓忘了自己已成陰魂，
這裡已成躲避痛苦的極樂天堂！
你要不要幫他們回復死亡記憶？
解脫人世間的生老病死去投胎，
還是任由魂魄幽幽漂蕩在人間？
驚蟄殿
秋蟬冬木何所依，
魂飛魄散驚蟄殿！
秋蟬冬木，兩個身世堪憐的悲慘婦人，
本著懷恩的心情伺候在九尾狐仙膝下
觀花台
牡丹花精多善感，
欲開花路惟淚珠！
牡丹花開滿觀花台，朦朦朧朧不見去路
據說花精多愁善感，只要令她感動落淚，
將有柳暗花明的一天！
奇緣
萊爾富
中日超商
均有販售


仙狐奇緣
愛我，就許給我一個名字吧！
在仙狐奇緣遊戲中，玩家將有機會拿到一個金蛋
依玩家餵食及餵養的方法不同，可養出不同屬性的寵物
最後將變成各種高戰鬥力的幻獸
在寵物期的可愛動物會像寵物一般跟在主角旁邊
陪你一起冒險犯難
現在每一隻寵物都有名字了，
只有這隻最水的小靈兒沒有名字！
請幫牠取一個好名字吧！牠會粉感激你的喔！
最喜愛的食物
米類食品，如爆米花
絕技
最討厭的食物
硬梆梆的礦石食品
屬性
水系
最喜歡的事
到水邊玩耍
性情
只要一接近
周身便會形成一個透
明的水藍圓球保護身體
水中如魚得水的行動
只要將你覺得最適合這隻水噹噹的小寵物的
名字寫下，註明自己的姓名、地址、電話，
然後寄到
[高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓國內製作課寵物組收]即可
第一名 5千元+仙狐奇緣遊戲一套
第二名 3千元+仙狐奇緣遊戲一套
第三名 1千元+仙狐奇緣遊戲一套
偏心獎 數名
截止時間：
89年7月25日前截止，以郵戳為憑
萊爾富
均有販售
www.soft-world.com



KURENAI NO NAMIDA

2000 6/30

原畫：山本 和枝

劇本：石川 洋一

蘊藏在紅色秘石中的真心思念……

出現在距今約800年前，將這片大陸化為焦土的炎之魔女，「焰帝」。

身懷焰帝詛咒刻印而生的少年武術天才，飛雷。

憑恃焰帝之力，企圖掌握天下霸權的凶惡團體，「馬氏一族」。

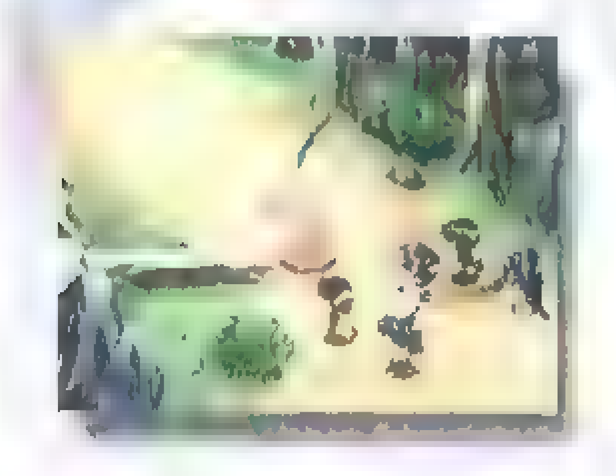
據稱能封印焰帝之力的「紅色秘石」。

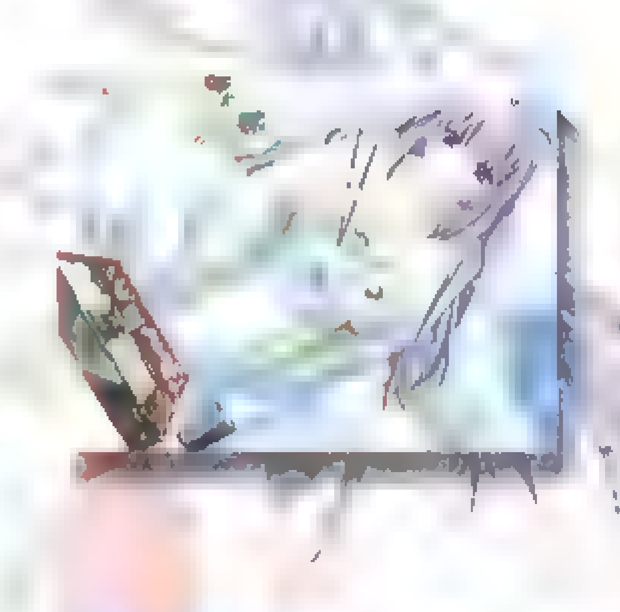
還有，守護秘石的少女們……





















再送精美名信片組

執行環境

- 作業系統：Windows95/98中文版作業環境
- CPU：Pentium133MHz以上（建議使用Pentium166MHz以上）
- 記憶體：32MB以上（建議64MB以上）
- 顯示器：640x480像素以上的高彩(6萬色)顯示螢幕
- 顯示卡：支援DirectDraw(DirectX 6)環境、配備2MB以上VRAM的顯示卡
- 背景音樂：PCM音源
- 音效卡：支援DirectSound(DirectX 6)環境的音效卡



代理發行



全中文 角色扮演



6月20日
隆重上市
斷劍傳說
聖戒風雲
RING

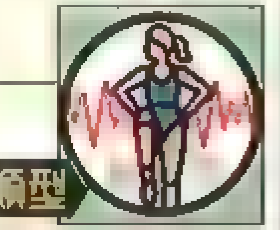

月夜下的浪漫傳奇
...糾結愛恨情仇的英雄血淚史
LUNA SAGA
神月紀事
TGL TAIWAN TGL CORPORATION
http:// www.tgl.com.tw
2000/8/2~2000/8/6
世貿二館TGL攤位
將舉辦神月紀事競技活動
請密切注意後續消息
Research & Development RD 2
姓名
電話
地址




預定 2000年秋季發行

國外發行／LUCASARTS
國內發行／未定

▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：K、M



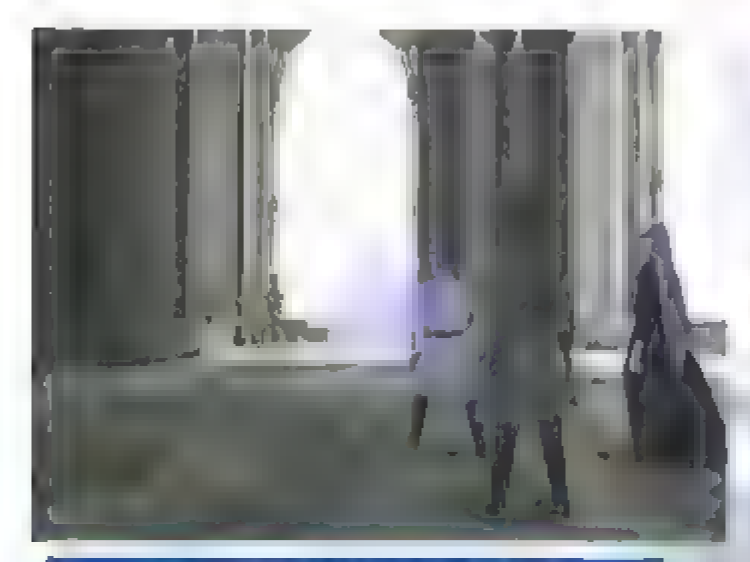
Star Wars Episode I Obi-Wan

星際大戰首部曲：歐比王

挑戰席斯大王達斯魔

LucasArts在今年的電子娛樂大展上宣佈最新星際大戰系列遊戲，星際大戰首部曲之歐比王（Star Wars Episode I：Obi wan，暫譯）將於今年秋季正式推出，是一套以第三人稱視角進行的動作遊戲。遊戲中，歐比王將挑戰十一道單人遊戲冒險關卡，以及極富挑戰的多人連線共玩設計，抗對無法計數敵人，包括戰鬥機器人、吐斯肯騎士（Tusken Raiders）、毀滅者機器人（destroyer droids）以及席斯傭兵。遊戲的高潮將發生在歐比王和席斯大王達斯魔的決





解救亞米達拉皇后

劇情與潛伏威脅同步

該公司產品行銷經理Joel Dreskin表示：「遊戲劇情基本上與電影潛伏威脅同步發展，但又杜撰增加了電影裡所未曾出現的歐比王劇情。例如，遊戲裡有一道關卡是發生在塔托居（Tatooine），而金魁剛及安納金去參加飛梭比賽，所以Lucas Arts用這段平行劇情創造「亞米達拉皇后被吐斯肯逮捕，因此歐比王必須去解救她的故事。」為了避免突兀，設計師計劃在過場動畫中加入解釋，以補充電影中沒有提到的任何關鍵劇情，例如，歐比王會告訴亞米達拉皇后不要告訴金魁剛她被逮捕的事情…等等。



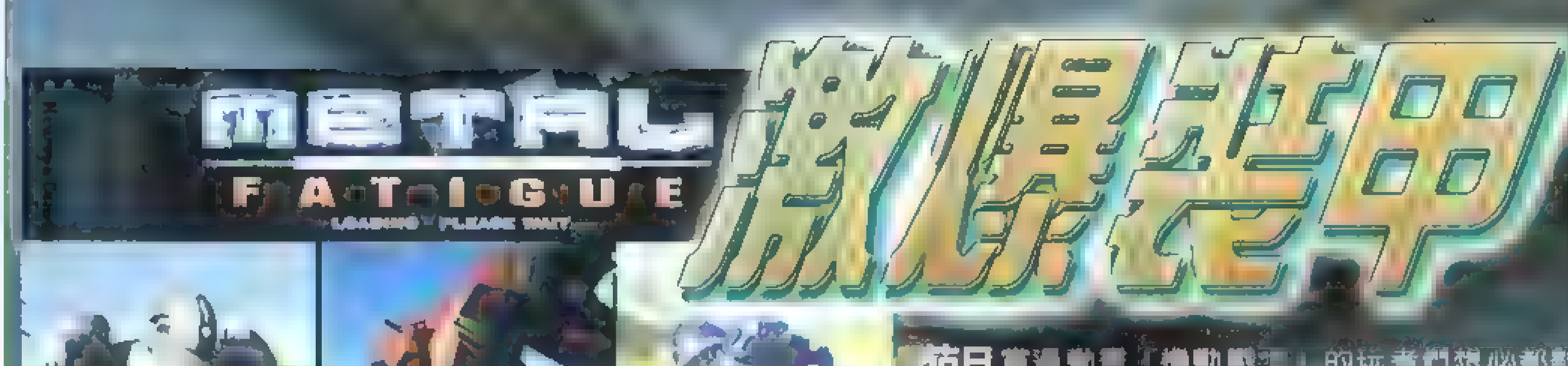
光劍及原力濟弱扶傾



歐比王與達斯魔決鬥畫面

玩家必須善用光劍及原力保護弱小、消彌威脅，進而確保銀河和平。玩家在遊戲早期就會學習到如何使用原力、光劍技術、移動力、以及一位訓練有術的絕地武力應有的能力。遊戲將採用LucasArts新一代的3D引擎，讓玩家有機會盡情發揮絕地武士傲人的力量。根據該遊戲的產品經理Dan Connors表示，歐比王不以第一人稱來進行的原因是，使用第三人稱視角會使光劍戰鬥及絕地（jedi）移動的特色能較清楚的表現。在單人遊戲裡，玩家大部份的場合是使用光劍砍殺各種戰鬥機器人；至於多人連線共玩設計則包括標準的決鬥模式、保護亞米達拉皇后以及各種合作選項等。









觀賞過動畫『機動戰士[illegible]』的玩者們想必都對那些能力高強、[illegible]挺拔的機器人操作不已吧！是否也曾經夢想過駕著帥氣十足的機器人執行任務，為宇宙的和平而奮鬥呢？Psygnosis所推出的新作《激爆裝甲》，將龐大的機器人作戰引進即時戰略的世界裡，玩者可以指揮機器人[illegible]

立場分明的三大集團

在遊戲中有三個集團可供選擇。整個遊戲包括三個不同的單人會戰，分別由三個交戰團體的角度來觀看戰爭的進行。不同的作戰地點會有不同的考量，當然也有其個別的限制及優缺點，可以運用的載具及武器自然也有所不同。如何運用優勢，為自己贏得勝利，就要看玩家的功力了。另外，本遊戲也支援多玩者遊戲，可以透過網際網路或區域網路來進行對抗。嫌電腦AI不夠聰明嗎？那不妨換個對手試試看吧！


地表

大型機器人的必爭之地

地底隧道

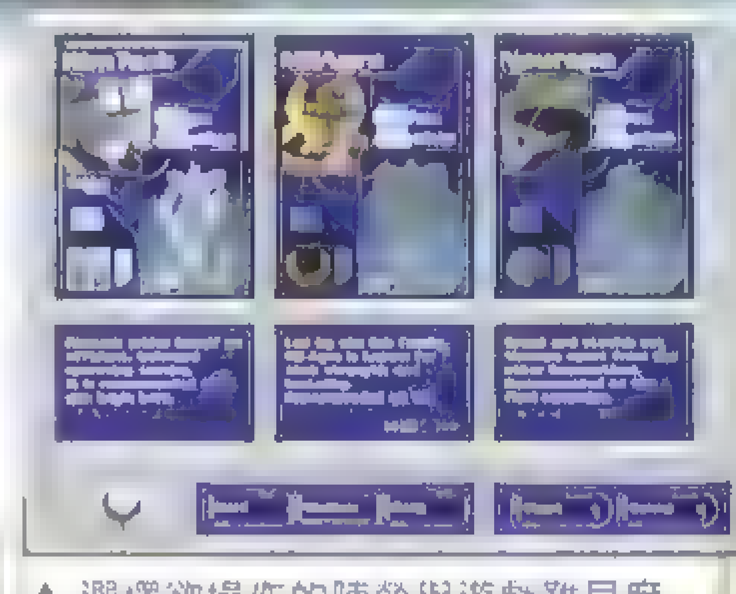
偷襲者的天堂

會戰中的每一場戰役將在三地同時進行


小惑星

爭奪能源點的戰場

▶ 爭奪能源點的戰場，便是在天空中的小惑星上展開。



▲ 選擇欲操作的陣營與遊戲難易度



預定 6月 發行

國外發行／Psygnosis
國內發行／華彩

▶ 機種：PENTIUM II 233MMX
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：M、K

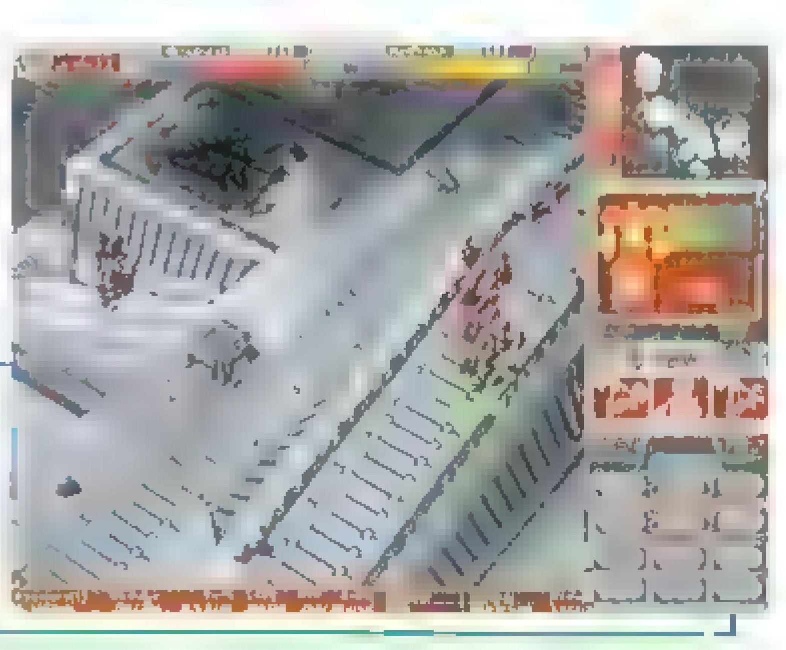
類型

善用部隊能力

在『激爆裝甲』中，玩者將控制巨大的武裝機器人軍團。除了一般即時戰略的收集資源、生產部隊等典型作業之外，玩者還必須製造機器人的零件，並訓練駕駛人員，在組合廠中將機器人組合完畢，送上戰場。除了製造機器人之外，玩者仍然須生產小型戰鬥車輛，以保衛自己的基地。

打敗對手取得組件！

這款遊戲最大的特點就是玩者可以自行組裝旗下的機器人軍團。每一具機器人都由身體、雙手及腳組合而成，玩者可利用多種配件組合出不同威力的機器人。因此玩者必須在戰場上盡力搜尋可用的手臂、身軀或足部，若是能將敵方機器人打敗，還有機會將對方的「殘肢」運回自己的基地哦！經過一番維修之後，便可直接運用這些肢體來組合新的機體，更可以在研究機構中研發這些機器人，讓我方有能力自行製造更多種類、用途不同的機器人大軍。



▶ 若玩家採俯視的角度，在有高低落差的地形上時，便可看出遠處的部隊看起來比較小、距離較近的部隊體積較大

線上創世紀 盤古開天



Ultima Worlds Online:Origin

預定 2001年第二季 發行

國外發行／EA
國內發行／美商藝電

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：MOUSE

類型



史上最成功的線上遊戲



當Origin推出史上最成功的線上多人遊戲：線上創世紀後，玩家的痛苦卻接踵而至，最大的問題在於伺服器的能力不足，因此滯延及中斷(crashes)，成為玩家最大的惡夢；然而玩家仍對遊戲讚不絕口，迄今已有二十萬人沈醉在不列塔尼亞(Britannia)的線上世界。

▲ 怪物的設計概念部分來自地城守護者 II

▲ 遊戲裡的部份女性角色齊聚一堂

目前Origin的設計團隊正加緊線上創世紀二(Ultima Online 2，暫譯)的設計步調，據說該公司有意將遊戲改名為線上創世紀：盤古開天(Ultima Worlds Online：Origin)。

遊戲在3D環境進行

Origin表示，盤古開天的設計會依方便玩家的需求進行，包括採用新的任務引擎、改進通訊軟體、改良隊伍／團體系統，提供更多玩家能擁有的財產等，都是新遊戲要提供給玩家的項目，其它有趣的特色還包括讓其它人學習魔法的能力，和其它玩家戰鬥的能力與騎馬的能力等。盤古開天的遊戲共二片CD，遊戲在完全3D的環境下以第三人稱視角進行。角色在遊戲裡肢體動作十分豐富，能夠揮手、鞠躬、甚至和另一位角色跳舞。另外，角色外型與技能是完全可以設定



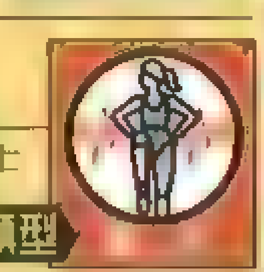
▲ 歡迎新伙伴加入

強大的技能制系統

遊戲的技能制系統將讓玩家可以發展出各種技能與變換技能。據了解，遊戲的角色與怪物的設計概念是來自卡通閃靈悍將(Spawn)的製片暨導演Tod McFarlane，創意十足。盤古開天裡將會出現超過百種以上的怪物、百種以上的法術、以及十所以上的魔法學院。

設計師Jeffrey Anderson表示：「遊戲裡有三個大陸，這三個大陸來自不同的時期。我們正設法在遊戲裡提供玩家緊張刺激的戰鬥，大多數的遊戲只有兩、三個人在連線對打，而且滯延的情況十分嚴重，在盤古開天裡，我們要呈現的是20至30個人同時大激戰。」要提醒玩家的是，雖然目前遊戲的系統要求尚未決定，但玩家的電腦須備3D加速卡是最起碼的要求。





《恐龍危機》…
…題材的遊戲…在IBIS…上的…
…所中…在一年前…

同時被兩隻恐龍襲擊可是不好玩的





類似「惡靈古堡」的遊戲風格

…區各地…，而且…古堡…驚悚刺…家不由…味道十…就是家常便飯，筆者在遊戲中就看有過拖在地上的長長血痕、撕裂成兩半，內臟被吃掉的屍體，以及死在牆角邊，鮮血四濺的恐龍等。一些膽子比較小的玩家，說不定晚上還會做惡夢呢！

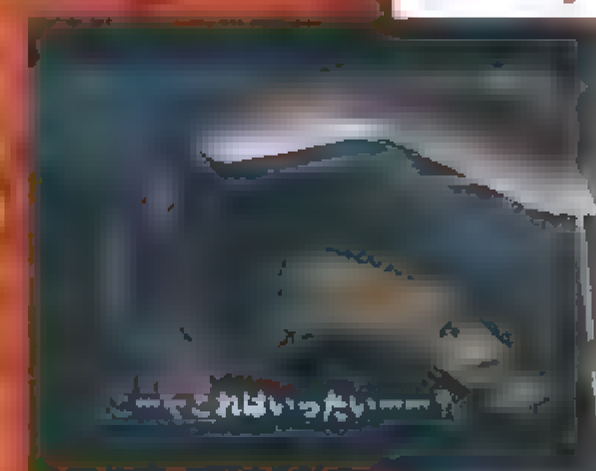


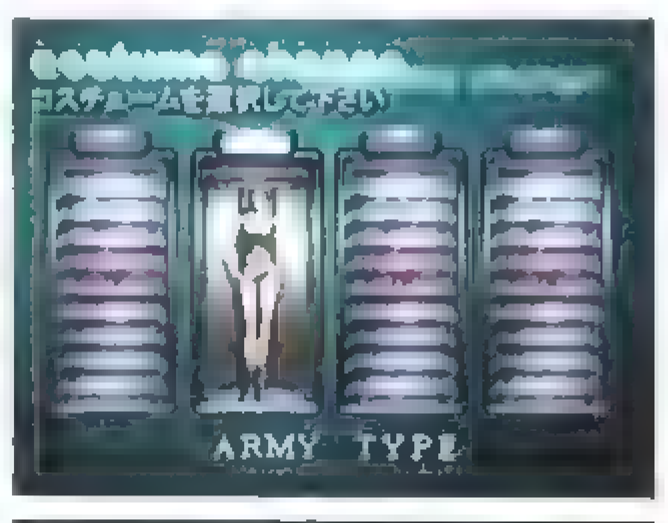
血淋淋的屍體，連肋骨都露出來了！

方便的地圖系統



…讓玩者…，並以鮮明的藍色標示出玩者的所在地，各房間的概括位置也都能從這張地圖上一目了然，替玩家省去了許多不必要的麻煩。



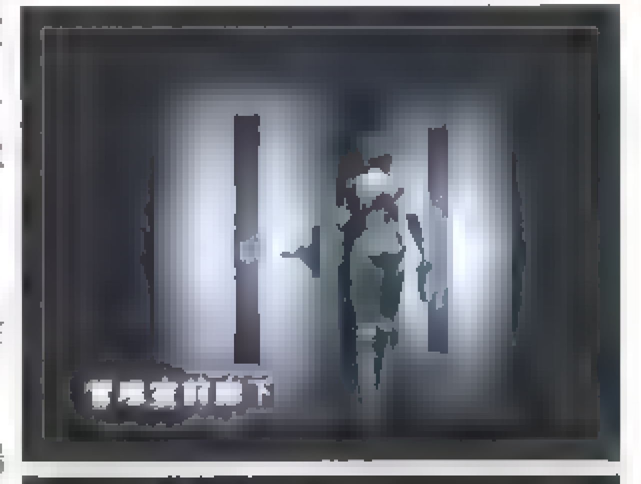


提供四種不同的服裝造型
這張圖中則是軍人的打扮

研究所內竟然有恐龍！這究竟是怎麼一回事呢？

小心！恐龍就在你身邊！

雖然《恐龍危機》並不像「惡靈古堡」那樣會出現令人噁心的怪物，但玩者在遊戲中將遭遇到各式各樣的恐龍，無論嬌小敏捷的迅猛龍或是龐大而極具破壞力的暴龍，外型皆相當彪悍壯碩，動作逼真靈活，除了普通的利齒攻擊外，也會做出甩尾、撲擊的招式，有時場景看似安全，卻會有恐龍突然猛然跳出，著實把筆者嚇一大跳。假如玩者不幸被這些尖牙利齒的恐龍撲咬上身的話，就會看見悲慘的主角被壓在地上撕扯，亂搖的鏡頭，有時甚至連槍都會被打飛出去。不過這些畫面實際上並沒有各場景特意放置的一些屍體佈景來得恐怖，而且要是主角真的一命嗚呼，遊戲也不會讓玩者看見主角慘死的畫面。


這種開門的模式，相當類似「惡靈古堡」


《恐龍危機》中的恐龍不僅動作靈活，造型也十分逼真

珍惜物資不只是美德

為了應付這些難纏的大傢伙，《恐龍危機》提供了各種效能、威力不同的裝備及物品讓玩者使用，玩者通常可以在遊戲場景中拾獲它們，運氣好也可以撿到麻醉劑之類的東東。總之只要稍加留意，在許多不起眼的箱子下、櫥櫃後，往往會有意想不到的驚喜！除了現成的物品外，玩者也可以對藥物進行調配，創造出特殊的強力物品。值得一提的是，由於遊戲中的彈藥有限，玩者必須隨時注意子彈的消耗量，儘量避免不必要的浪費，最好是做到彈無虛發。否則一旦彈藥耗盡，只能任「龍」宰割，那就太悽慘啦！



不同的模式 不同的樂趣

Wipe Out模式

除了劇情模式外，《恐龍危機》尚有「Wipe Out」模式可供選擇。玩家必須在遊戲限定時間內逃脫或殺光場景內的所有恐龍。對於新手而言，這是一個練習的好地方，因為這裡的恐龍本事都不小，玩者如果擔心自己的技巧不夠純熟，大可在這兒練就了一身好功夫之後再正式進入劇情模式。而對於擅長此道的玩家來說，「Wipe Out」模式則提供了更多的挑戰與樂趣，不過在這兒可是沒法子使用地圖的，玩家們只有自求多福啦！另外，如果玩



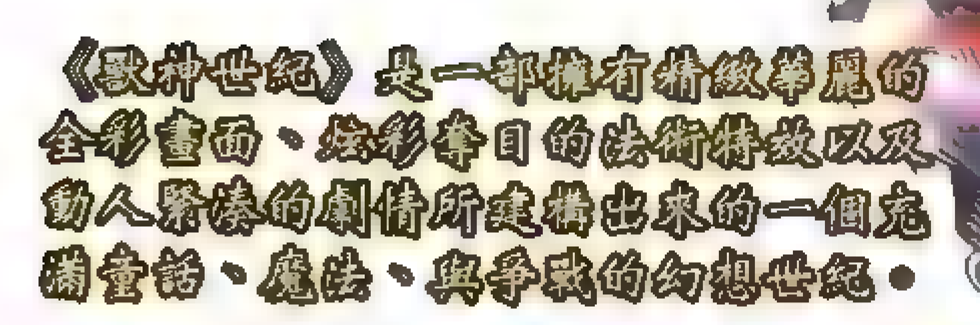
「Wipe Out」模式提供了玩者更多的樂趣與遊戲空間



連線對打

者還覺得不過癮的話，《恐龍危機》也允許玩者利用Internet連線對打，喜歡連線遊戲的玩者可以在此互相競賽或是一起對付兇暴的恐龍。附帶一題，所有的遊戲開始時都會提供間諜、軍人、戰士以及原始人四種不同的服飾，玩者可自行選擇喜愛的裝扮。但無論玩者的選擇為何，主角都是同一個人，而且也不會對遊戲的進行產生任何影響。


自動繪圖功能可以讓玩者對各設施的位置一目瞭然，對遊戲的進行相當有幫助



獸神世紀

漫畫界與電腦遊戲界的絕佳組合

《獸神世紀》的最初製作構想出自於現……數最高的名漫畫家「劉明坤」老師之手，《獸神世紀》中主要的人物劇情是由「艾薩克外傳」之番外篇的延伸，劉老師參與原始的設定圖內容包含了人物、怪獸、原著劇情和整個世界觀的場景資料。在設定圖的提供方面劉老師以他擅長的流暢線條、亮麗配色及可愛卻不失酷勁的人物造型，絕對讓玩家您可以在遊戲的過程中一一獲得視覺上的饗宴！！

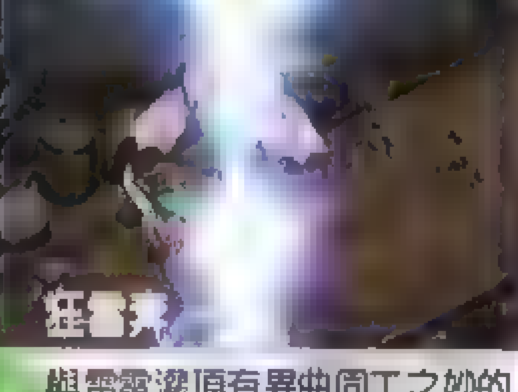



預定 7月 發行

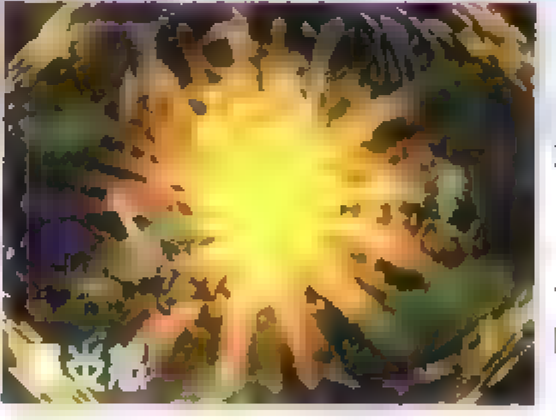
設計公司／加亞資訊
發行公司／第三波

- 機種：PENTIUM 233
- 記憶體：64MB RAM
- 操作：M、K

類型 角色扮演



與雷電灌頂有異曲同工之妙的火系攻擊之術，攻擊範圍較廣



引出火神使之暴怒的火系攻擊

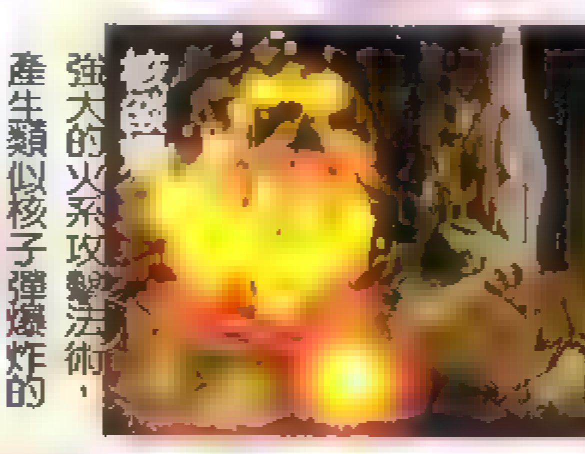
最ㄉㄧㄤˋ的實感體驗

通常在角色扮演遊戲的世界裡，戰鬥系統採用兩種時制進行，一為即時制，二為回合制。以回合制而言，因為戰鬥時是處於聽候指令輪流攻擊的狀態，所以較容易在特效的展現上，有其發揮空間，但缺點就是少了即時互動的真實感與刺激感。

而《獸神世紀》製作小組所期望的，就是創造一個能讓玩家在遊戲中獲得高度樂趣的幻想世界，卻又不失回合制遊戲裡充斥的華麗魔法特效奇觀，所以在戰鬥系統的即時化與媲美回合制遊戲的法術畫面便成為《獸神世紀》主要架構的最佳選擇。



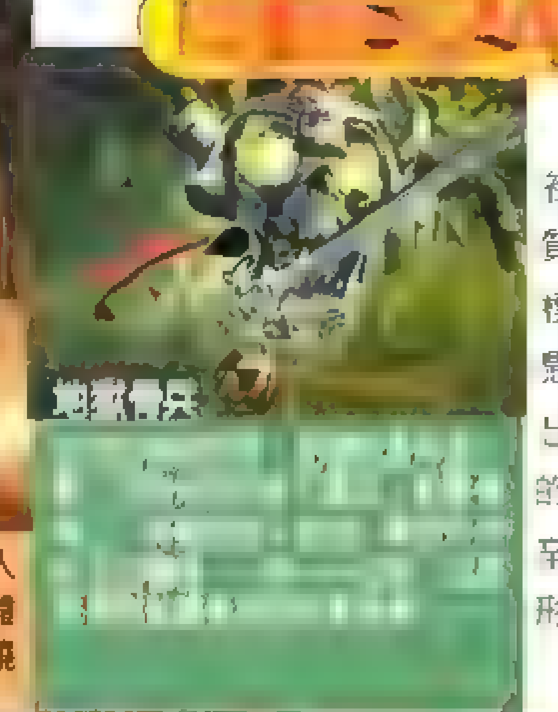
天宇創煥
由天而降的水系重創之術。



強大的火系攻擊法術，產生類似核子彈爆炸的攻擊力。



沒有人知道牠從何而來　　據看過的人說，牠擁有兩性的特徵，是個雌雄同體、陰陽怪氣，看得讓人內心生畏，不曉得是神…？還是魔…？的恐怖角色



《獸神世紀》製作小組在遊戲開發之初，所有的成員即是以電視遊樂器的畫面質感及樂趣感受做為開發《獸神世紀》的目標，且抱著視死如歸的決心，終日臥薪嚐膽、懸樑刺骨，以求在心神合一的狀態之下，孕育出一套空前絕後的作品。帶著這樣一個高品質『苛求』的標準，《獸神世紀》的製作過程，可說是異常的艱辛：不管是資料的參考，或者是刪圖、重新繪製的情形，都是無法以數計量、屢見不鮮的。

▼暗影沙蛛

連續技法使用

各位主角除了在遊戲中的一般攻擊之外，還包括了連續技的特殊施展，這方面和格鬥遊戲的感覺有一點類似；操控的方式是以鍵盤或者是滑鼠的快速移動，在最佳時機之時施展出連續技法，以達到真實逼真的快感！而製作小組在連續技使用的這一部份絕對是會另玩家驚艷的喔，敬請各位玩家拭目以待！



生性凶殘，行動緩慢，似龜非龜的大型魔獸、傳說牠的來由是因為人類對龜肆無忌憚的捕殺，而這些遭致不幸的所有龜魂，將內心無法發洩的恨意凝聚成一股魔力幻化而成

獸神世紀 主要人物



魔之子 布萊德

15歲，出生於人獸爭權的亂世的時代，自小便失去雙親而由忠誠的管家索尼一手帶大，長年以來一直居住在與世隔絕的絕之島上。

生性好動且想法奇特而單純，其身生之父實為魔神巴魯克；所以在他外表是正常的人體下，體內卻蘊藏著傳說中魔族的強大力量以及神秘聖心之石的純淨法力。

自小疑惑自身有莫名神力的他且有個交代不清的身世，在一次遭遇昆亂的時局中，使他決心勇敢的揭開這詭異的面紗。

殺人音樂師巴特

19歲，音樂方面的天才人物，頭腦冷靜而富自信，殺人音樂師的稱號乃是出自他殺人於無形的特殊擊殺手法，才造就今日令人聞之色變的可怕人物。

但殺人音樂師會有今日的兇殘惡習非其本性，其成因則是在多年以前的一場命運捉弄…

愛德華將軍

34歲，貧苦家庭出生，自小身世坎坷，所以便立誓長大要有轟轟烈烈的一番作為。現為聖貝那的大將軍，在帕樂黛斯大陸上發生的大大小小事情都要經過他的批示，所以他也可說是聖貝那的大總管；其個性偏執、陰沉難以親近，很難想像在少年時期的他就握有相當的權勢，是目前城中可以呼風喚雨的可『瘋』人物，也是能與國王平起平坐的唯一之人，可見其身分地位之顯赫。



管家 索尼

65歲，曾是魔神巴魯克公館的管家。忠貞不二的跟隨魔神巴魯克，在一次勇士大戰的戰局中巴魯克被勇者萊特所弒，巴魯克公館一夕間被毀於灰燼，忠貞的索尼之後隨即帶著魔神之子布萊德逃至聖貝那外海的小島絕之島上藏匿。

神秘女子 艾蜜莉

21歲，嬌媚可人而傲慢任性，喜好料理，自小以海為家與家人生活在自建的海上竹筏裡，但在一個強悍的暴風雨夜裡，為了救身陷繩索中的父親，遭棍棒擊中，從此喪失了部份記憶，在身世不明的記憶裡，可以確認的可能在失憶前與魔族有某種程度的關係。



場景介紹



聖貝那王國

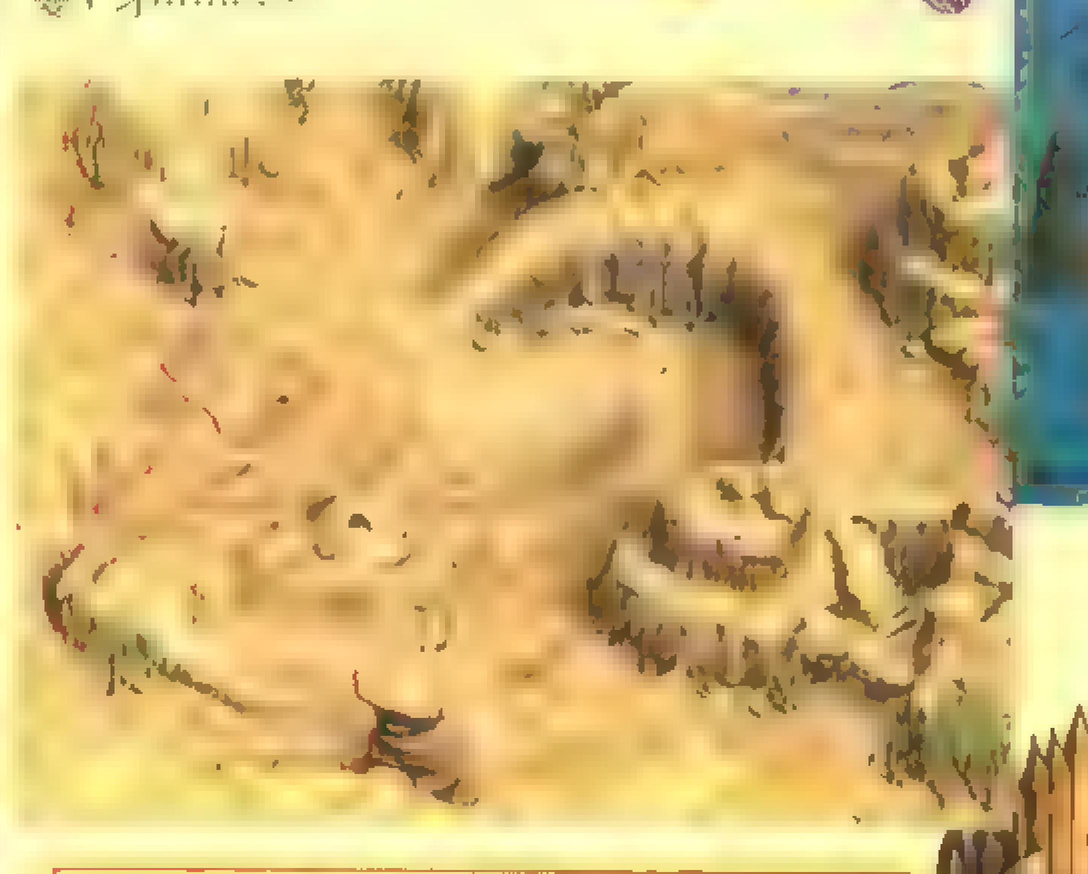
在帕樂爭斯大陸上，是最年輕也是版圖最小的國家，其歷史十餘年……，地理面積不過七萬多公頃，卻曾經是帕樂爭斯這塊土地上強盛的國家之一。地處大陸板塊西側，海岸線長、山谷片佈、氣候宜人，實為人間樂土……。

絕之島

位於聖貝那王國的西南方，尼斯海域上；其實，絕之島在大地圖中原本並無標示，沒有人知道它的存在，而它的存在是經由遠古偉大魔法，引促使海底火山熔岩劇烈地滾動而生成。絕之島上的生活，在十多年來一直籠罩在結界磁力場的保護掩飾下，所以遊戲中的管家索尼及主人翁布萊德得以安全的在島上度過無數歲月，然而結界的磁場突然改變，才……

海盜船的殘骸

尼斯海域上的錢財、人命掠奪者，令人聞之喪膽的海盜傳奇人物——魯狼與喪豹兩兄弟，經年累月所累積下來的威名，終究敵不過殺人音樂師的特殊擊殺手法，悲慘的劫數終究降臨在這兩兄弟身上，而世累積的威名只有悄悄地消聲。沉船的地點大概在絕之島北方約十海浬處，現場之慘況只能說是慘不忍睹矣……

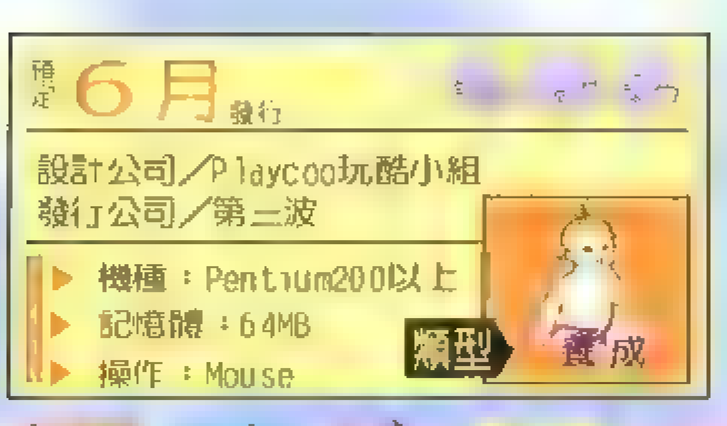


奧斯峽谷

地理景觀獨特，依山望海，擁抱沙漠之景極為特殊，傳說此乃是神住之地。長年塵霧瀰漫，高騰騰的沙浪攀著如巨蟒般的藤蔓植物，嘆為觀止…但晝夜轉換間時常伸手不見五指而為旅人所厭惡。位處綠洲之都西方。



水族小舖



網路生活時代

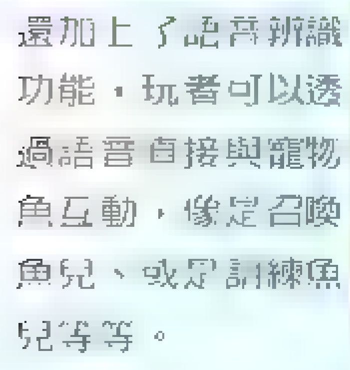
在追求時尚以及高度e化的世界裡，電腦已是生活的必備品，所有的生活小瑣事皆可以上網解決，當然上網養養寵物也不再是新鮮事，但是要養個像樣的、貼心的、立體的寵物，可就是新鮮事了。現在電腦上可養的寵物實在是太多了，舉凡小貓、小狗、小魚、甚至是小Baby，都有人養。雖然電腦寵物的動作微妙微肖、靈巧可愛，但缺點是整體視覺效果仍是2D平面，甚少有3D的立體效果，和寵物互動也只能使用滑鼠點選的方式進行。而且，有些寵物遊戲欠缺擴充性，也就是說玩者能夠養的寵物通通在光碟中了，無法與別人交換寵物或從網路下載新的寵物資料。



會「聽話」的小魚



【水族小舖】是市面上第一款結合2D和3D效果的虛擬寵物養成遊戲，飼養的過程像是餵食、醫療、玩耍等，考慮操作簡易性與視覺表現性，主要在2D介面進行，然後玩者可以在以全3D方式呈現的魚缸裡，看到飼養的魚兒以及繽紛多樣的水族生物。不僅如此，【水族小舖】還加上了語音辨識功能，玩者可以透過語音直接與寵物魚互動，像是召喚魚兒、或是訓練魚兒等等。





可上網交換、下載新品種



【水族小舖】提供的資料匯入／匯出功能，讓玩者可以互相交換寵物魚，例如自己飼養的魚兒分送給別人養，或是領養別人的魚兒。玩者還可以從網路直接下載遊戲資料，像是新品種的魚兒、水草、魚缸、小飾物…等。若是魚兒的健康不良，也可上網求助於網路醫生，網路醫生將負責解決所有疑難症，許妳一隻健健康康的魚兒



預定 7月 發行

國外發行：Ubisoft
國內代理：松崗

類型

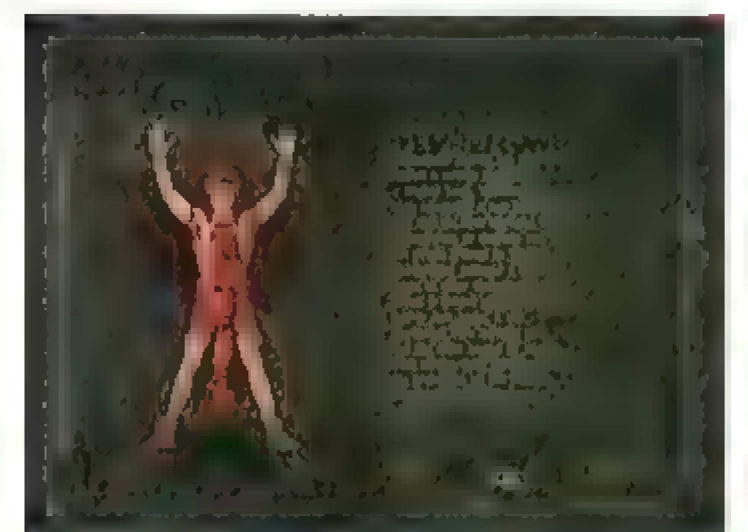


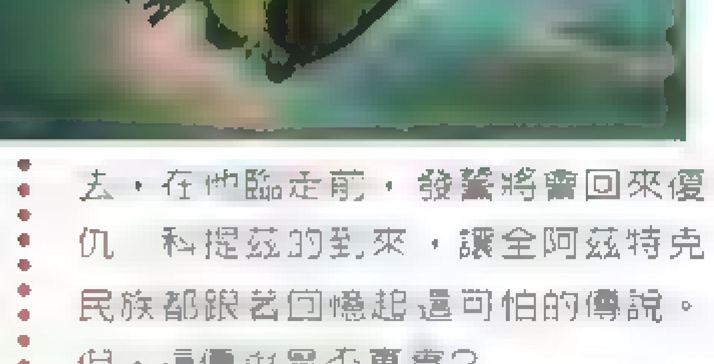
▶ 機種：Pentium233以上
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：支援Linux作業系統



帝國的神秘消失

十六世紀，科提茲（CORTEZ）率領了一小撮西班牙人，入侵當時全世界最大的處女地：中南美洲。發展了四百多年的、極盛輝煌的阿茲特克文明，以及其所建立的黃金帝國，竟然就在短短的時間內，被這不學無術的無賴徹底從歷史上抹消掉。他不但帶來了可怕的傳染病，甚至多意集中瑪雅民族寶貴的歷史記錄和各色各類的精美工藝品，並且將這些「異端」記錄給徹底焚燬。

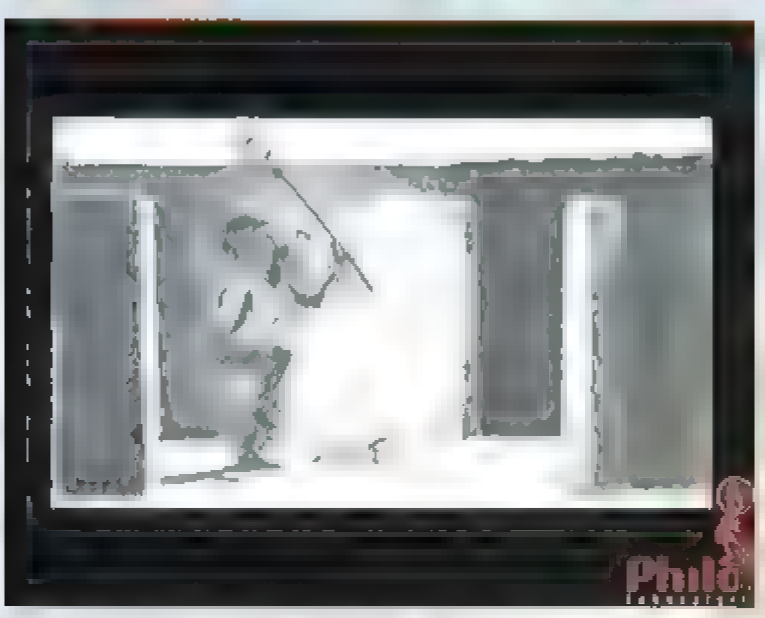


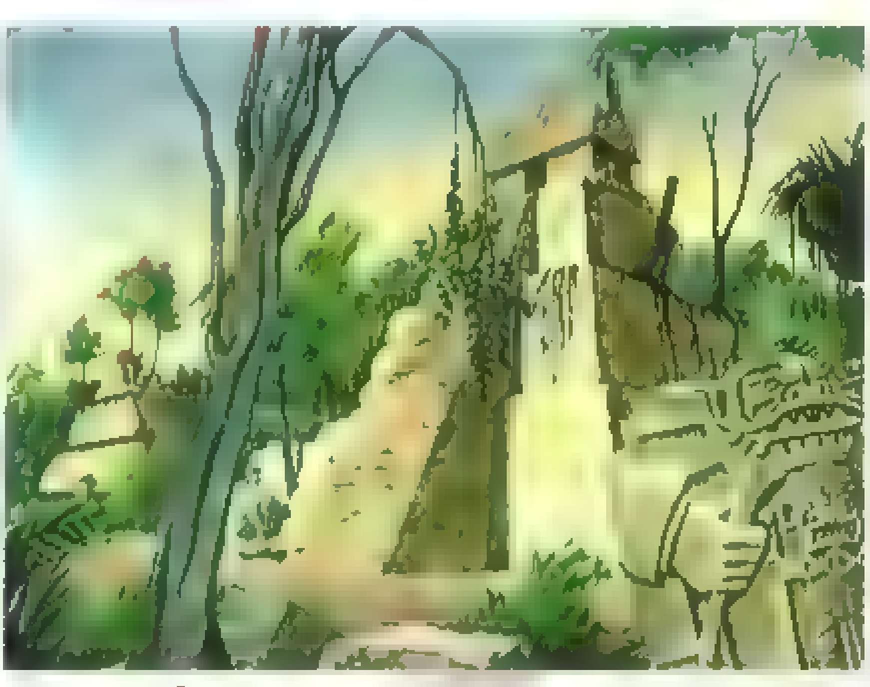


史料的極度缺乏，導致這整案至今仍讓許多學者百思不得其解。尤加敦半島和墨西哥一帶是考古學者的寶庫，神秘的馬雅文明以及其所創造的精確曆法、那茲卡平原的大圖形，都讓人無法理解這帝國會神秘衰亡的原因。

讓阿茲特克人幾乎毫不抵抗的其中一個傳說是：有一名金髮白面的古神，被嫉妒的眾神放逐到西方去，在他臨走前，發誓將會回來復仇。科提茲的到來，讓全阿茲特克民族都跟著回憶起這可怕的傳說。但，這傳說是否真實？

遠古的神諭





現在，「印加帝國」這遊戲決定再給此民族一個機會，讓他們預先知道一百年後即將有危機入侵。玩者要扮演的就是這阿茲特克帝國的小小領主，要在一百年的時間中將國家統一，成為足以抵抗西班牙帝國的強大力量。

遊戲中有五十種不同的單位，從建設用的伐木工人、奴隸、珠寶工匠、礦工、駱馬、商人，到戰鬥用的長矛兵、弓箭兵、美洲豹、弓箭車，以及操縱超自然力量的祭司們和擁有超凡力量的英雄。由於瑪雅文化神秘的根源，對魔法或是超自然力量感興趣的玩者，也可以在其中找到日、月、星、魂系等五系的二十種法術，在戰場上產生扭轉乾坤的效果。玩者可以利用這些法術召喚出美洲豹或是獵鷹偵察戰場，也可以召喚天雷地動來消滅敵人。







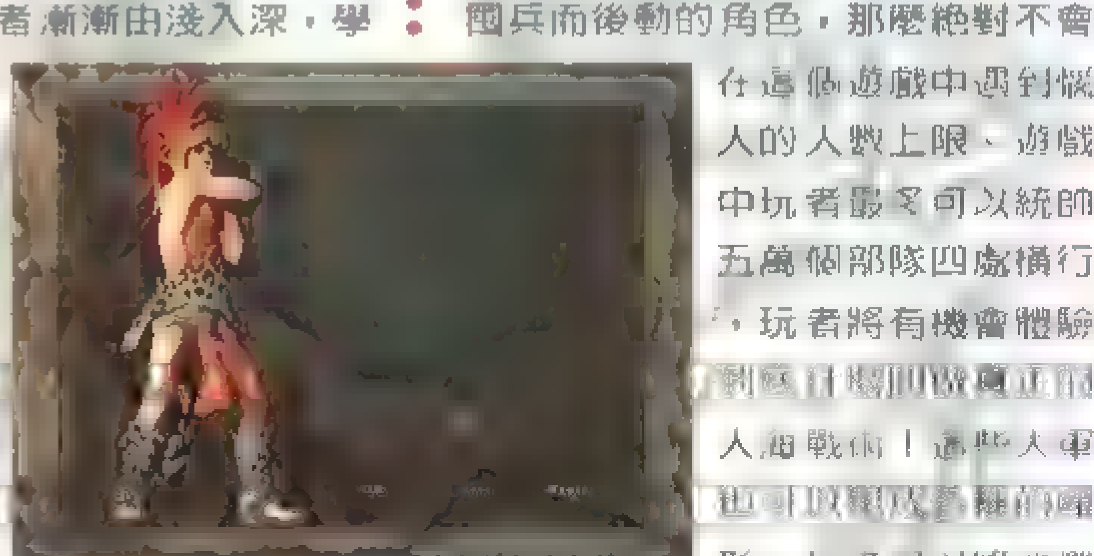
大規模的部隊調度



遊戲的設計者表示，當他在設計這個遊戲時，腦海中浮現的是他最喜歡的文明帝國（CIVILIZATION）和終極動員令（COMMAND & CONQUER）兩個遊戲。他不喜歡終極動員令必須要一個接個執行任務的死板模式，而文明帝國動輒將數十萬人簡約成地圖上一個標記的作法，也讓他覺得十分可惜。所以，最後印加帝國就是一個摒除了這兩個缺點，而又融合其優點的遊戲



印加帝國一開始以任務方式執行教學，讓玩者漸漸由淺入深，學習遊戲中的各種技巧和花招，到了最後，玩者將可以進入不受階段限

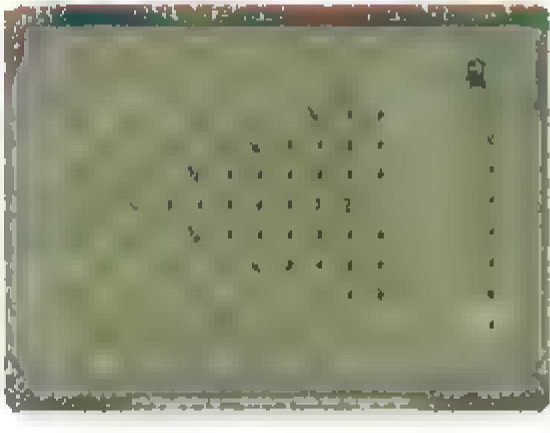


理，自由改變的歷史，在世紀的時間中設法抵抗西班牙的入侵者。

藉著運算技術和圖形技術的進步，印加帝國對於部隊數量有著極大的容忍度，如果玩者是那種喜歡圍兵而後動的角色，那麼絕對不會在這個遊戲中遇到惱人的人數上限，遊戲中玩者最多可以統帥五萬個部隊四處橫行，玩者將有機會體驗

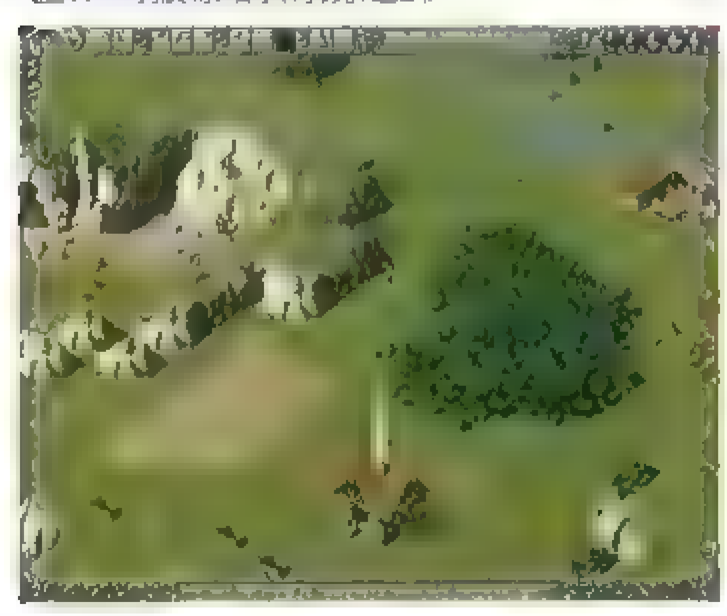
人海戰術！這些大軍

形，玩者可以將他們組成方陣，變成易守難攻的集團也可以組成任何自創的陣形，提高部隊的士氣和戰鬥力。



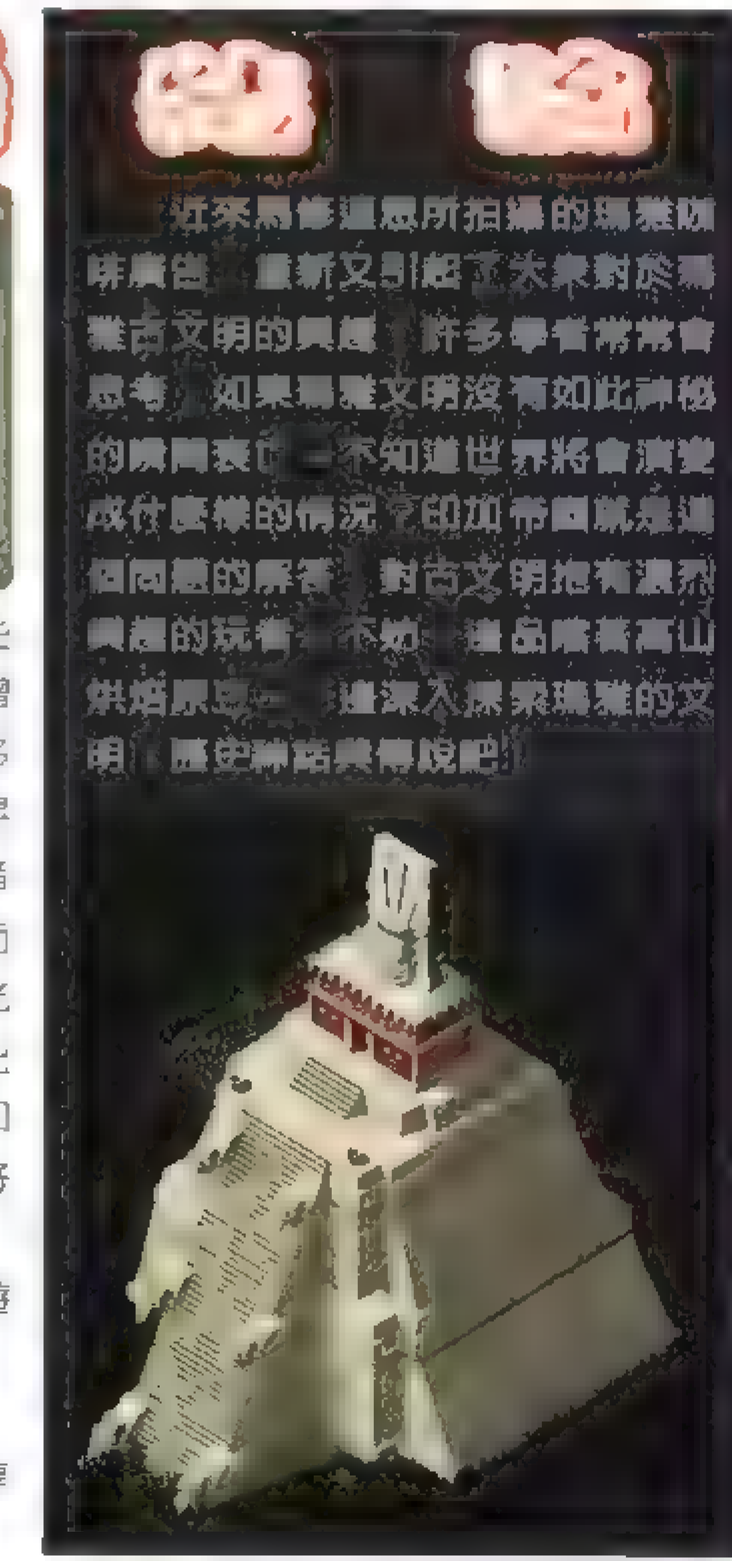


另外，遊戲中也引進了角色扮演遊戲的概念。遊戲中有二十一名擁有各種特殊力量和特質的英雄，在他們的率領下，部隊將能夠發揮出更強大的戰鬥力；如果再結合上瑪雅和阿茲特克文化中的各種聖器，玩者將有機會靠著英雄和神力的結合，創造出所向披靡的精銳之師。



除此之外，每個部隊還有一些數值會隨著作戰的經驗而不斷增加，有許多是顯示出來的，有許多則是沒有顯示出來的。在經驗值累積之後所帶來的好處，將會讓玩者有更多的動力去訓練部隊，也從而會對每個部隊產生特殊的情感。光以弓箭手來講，百戰雄師就比初出茅廬的部隊殺傷力要強上二倍！如此辛苦培養出來的部隊，當然要好好的運用囉！

除了上述特點外，印加帝國遊戲本身完全在Linux系統上開發，所以完全支援Linux作業系統。Linux系統的愛好者，終於可以享受到高水準的即時戰略遊戲了！



殺手坦克 Killer Tank







非「坦克類型」的坦克遊戲！

殺手坦克是一款充滿大型電玩樂趣、充滿未來風格、有著精緻畫面的動作遊戲。注意到了嗎？我強調它的類型屬於動作射擊，而非軍事模擬；正因為如此，請玩家不必擔心以往坦克類型遊戲為人所詬病的笨重與慢節奏，在殺手坦克之中，你將能享受百分之三百純粹屬於破壞的節奏與樂趣。



預定 6月底 發行

設計公司／EletroTECH
國內發行／松崗
類型

- 機　種：Pentium-166 MMX處理器
- 記憶體：32 MB
- 特別需求：3D圖形加速卡

遊戲的進行採取第三人稱視點

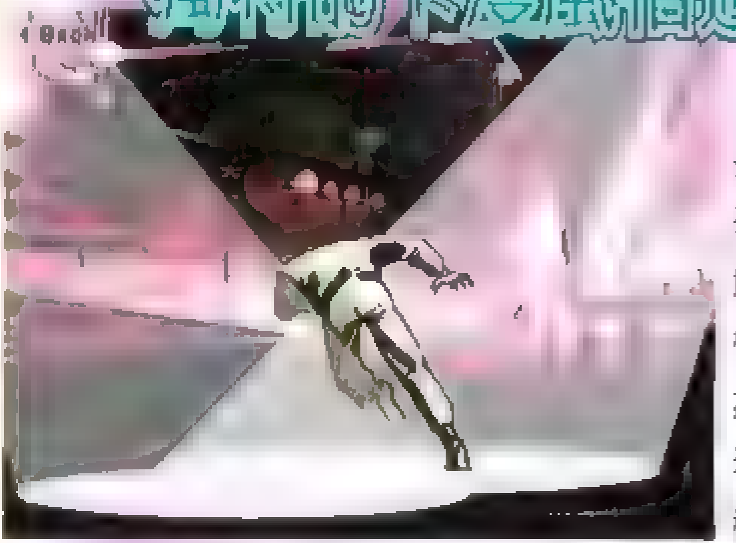
你將從戰車的後方環觀全局，掌握戰場的一切風吹草動，摧毀一切視線中的不明物體！（在這裡你可以不分青紅皂白，見人就扁！）就遊戲開發公司的說法，這款殺手坦克真正的假想敵，是你生活中沈重、揮之不去的各種壓力，透過瞄準、射擊、爆炸或是亂射、爆炸的簡單步驟，一切的烏雲陰霾也將隨之煙消雲散、晴空萬里…

超現實的遊戲背景

遊戲的故事很簡單，有一個邪惡的天才物理學博士，掌握了時空轉換器的製造秘訣，但唯一欠缺的，是一種用來啟動該機器的關鍵元素；因此他派遣出一位和他一樣邪惡的同黨，以一部先進的坦克為工具，進行奪取元素的行動！而你，不用說，就是被選為對抗那恐怖野心的唯一人選！



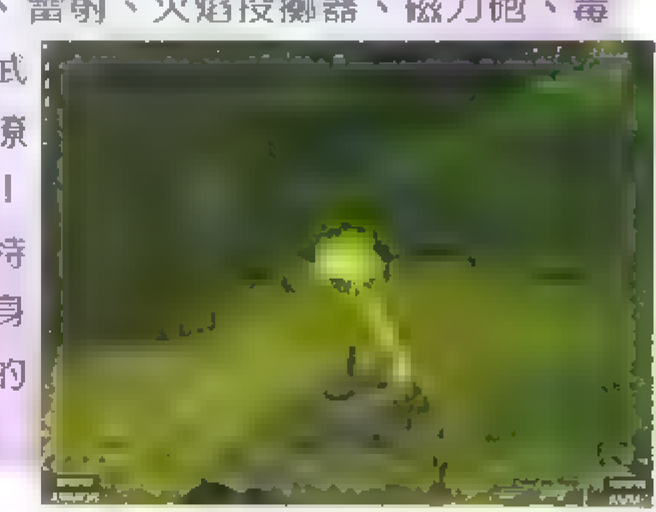
獨特的卡漫風格過場動畫



相較於一般遊戲常用真人動畫來交代劇情，殺手坦克嘗試用美式風格的卡通動畫來作為任務間的串場。玩家可以體會另一種超現實的敘事方式。這些介於任務之間，生動、精緻的過場動畫，將讓你對各任務的故事及其它細節更為瞭解。

遊戲中的20個任務分屬於4個大型戰役，在建構逼真、風格各異的世界中(包括太空梭基地，西方城市、叢林、沙漠中的高速道路等等)縱橫，摧毀敵軍。自由而非直線進行的故事開展，耐玩性絕非一般死板的動作遊戲可以比擬！

遊戲中共有超過20種的基本武器，像是加農砲、飛彈發射器、機槍、雷射、火焰投擲器、磁力砲、毒霧爲散裝置、生化武器……讓你眼花撩亂，不知從何下手！華麗、壯觀的視覺特效，絕對讓你感受身歷其境、如幻似真的戰爭世界！



[illegible]



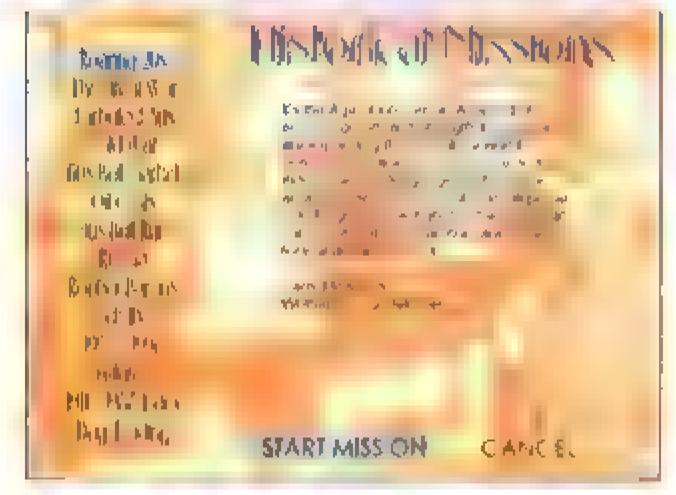
本遊戲可以透過區域網路或一般撥接進行多人連線遊戲，其中的「殊死戰」(Deathmatch)模式絕對能將你的破壞慾發揮到極致。想看看廿一世紀尖端地面武力的火力展示嗎？在你被轟碎前仔細瞧瞧吧！

前進華爾街

Wall Street Tycoon

在充滿變數多變的股市裡
瞬間的紅綠數字牽動著所有股友的心情
有人瞬間致富
也有人一夜破產…
你曾經歷這樣的刺激嗎？

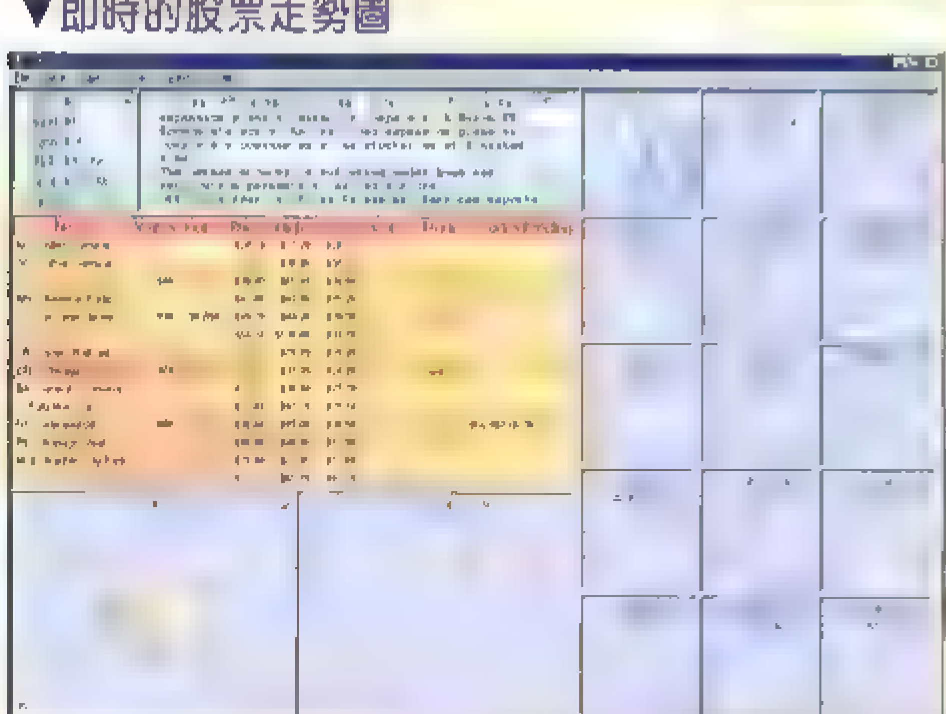
國外發行／Ubisoft
國內發行／松崗
機種：PENTIUM以上
16MB RAM
操作 Mouse
類型



這套股市模擬的遊戲，完整收錄紐約．華爾街股市近二十年的每筆資料，提供所有股友或金錢投資的愛好者完全真實的操盤情況．此外，並截取了1929年美國經濟大蕭條、七〇年代石油危機等十個重挫股市的事件，考驗遊戲者面對歷史重演時，如何以高度智慧逐一解決。

遊戲中亦包含了即時新聞發佈、各類圖表顯示，以及模擬真實的廣播系統；讓操盤者隨時把握買賣股票的時機，並精準預測各類股的漲跌幅度，充分訓練遊戲者的判斷力及決策感。

▼即時的股票走勢圖



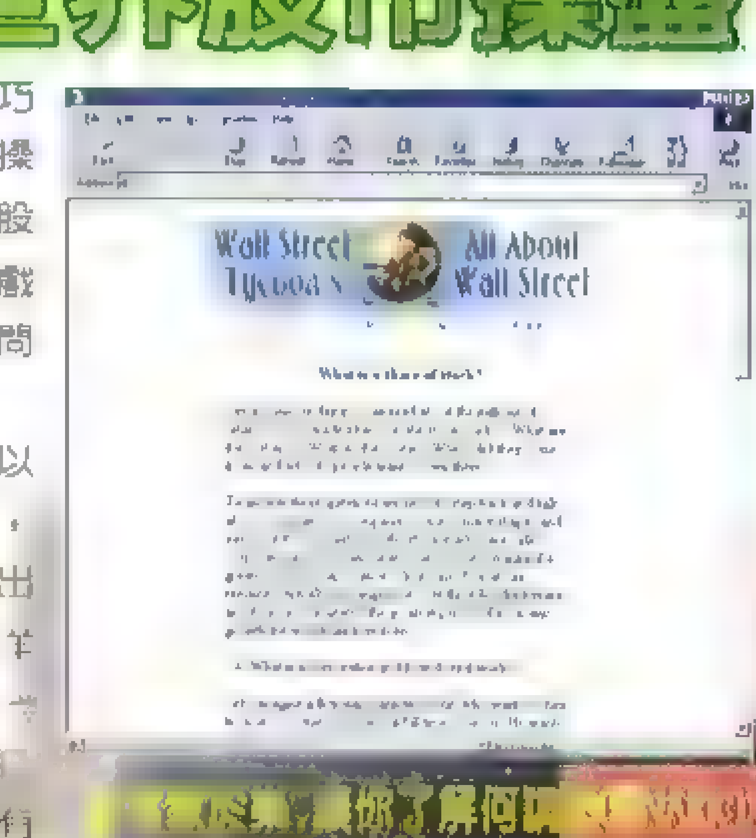
模擬真實世界股市操盤

此外，遊戲中並設有投資技巧的說明介紹，針對入門投資者在操作股票時的生澀情況，提供完整股市操盤訓練；這有助於深入遊戲後，審慎面對各項買賣之細節與問題。

置身於爾虞我詐的股戰中，以錢滾錢的雖然是致富的不二法門，但你還必須時時提防重大危機的出現…一夕之間，遊戲者可能「豬羊變色」成為億萬富翁或街頭小丑…

虛擬股市最大的好處是，沒有人會在現實世界真的破產！它雖然只是個遊戲，但在訓練個人敏銳的觀察及判斷力，卻具有無遠弗屆的影響…因此，是一套有志於股海爭霸的玩家不可或缺的軟體。

也許，有朝一日，你將會成為台灣索羅斯！（註）



註：索羅斯為[illegible]世界級的股票炒作大王，在亞洲經濟風暴時，橫掃俄羅斯、印尼、馬來西亞、泰國等股市，獲利上千億美元。



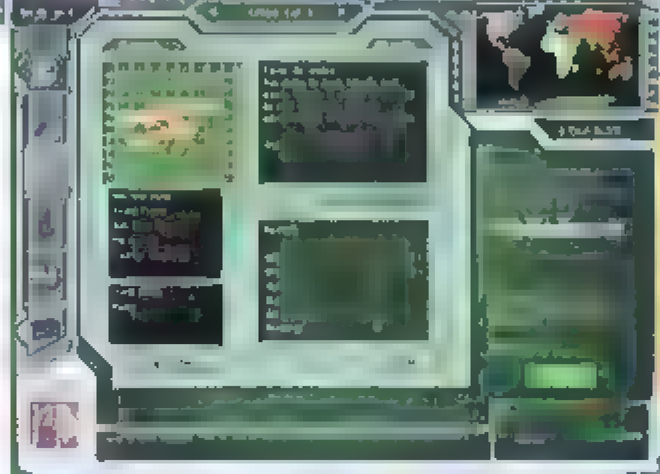
商業大亨
Business Tycoon

預定 7月 發行　(體驗)(展示)(桌布)

國外發行／Jbisoft
國內發行／松崗

類型 模擬

- 機種：PENTIUM以上
- 記憶體：16MB RAM
- 操作：MOUSE



商場如戰場，在全球競爭與併購的風潮下，合縱聯盟或分化抗衡時有所聞；每個企業都具有生命般兩極化—堅韌又脆弱—的發展。你…若是老闆，將該如何自處？

經營企業為模組的商業遊戲

遊戲設定了電腦、汽車以及航太影業等三個模組產業，提供遊戲者選擇並打造世界級規模的公司，並設定了影響經營所有的因素，為企業發展預設了無法掌控的變數。此外，經營者必須致力於產品研究發展、製造流程品質以及市場行銷規劃，每項都可能造成企業經營的優勢或缺失；優勢會使企業更加擴大，但缺失卻可能使企業蒙上一層陰影。

你可以運籌帷幄，決勝於千里之外，汲汲營造產業的興榮；也可以改善弊端，致力維護公司的各項細節，增加產品的信賴度、實用性及口碑，而更可以無所不用其極的幹盡壞事，那怕喪盡天良也要消滅對手…





企業發展的法門

增進內部士氣與後勤補給能力

士氣的高昂可締造強大的向心力，消弭企業面臨所有危機的影響；而後勤補給可適時給予資源，以利全球組織的正常運作。這些考驗遊戲者的智慧，經營者必須以無比的決心與勇氣，堅強的毅力與韌性，高度的IQ與EQ，才能化危機為轉機，迎刃解決所有問題。

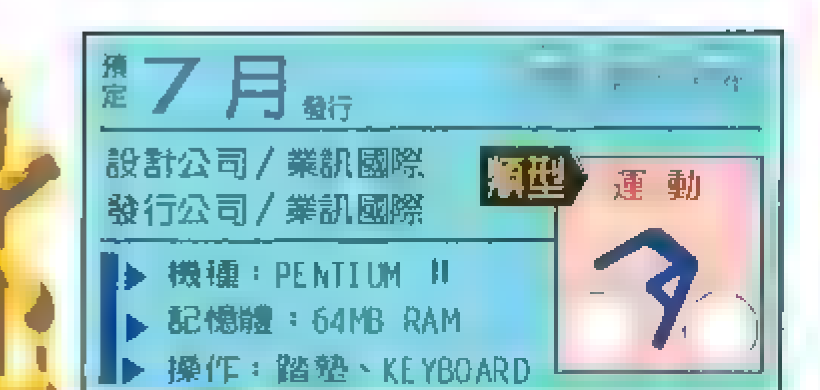


直效卡

包含了潛伏四起的罪惡，玩家可運用直效卡造成其他企業的蕭條或毀滅。比如運用商業間諜、慫恿勞工抗議、綁架對方重要人士、散佈電腦病毒，利用政府特權或操作股票買賣，這些將有效的影響競爭企業的發展，以期瓦解對手。

跳乎爽

JUMP JUMP

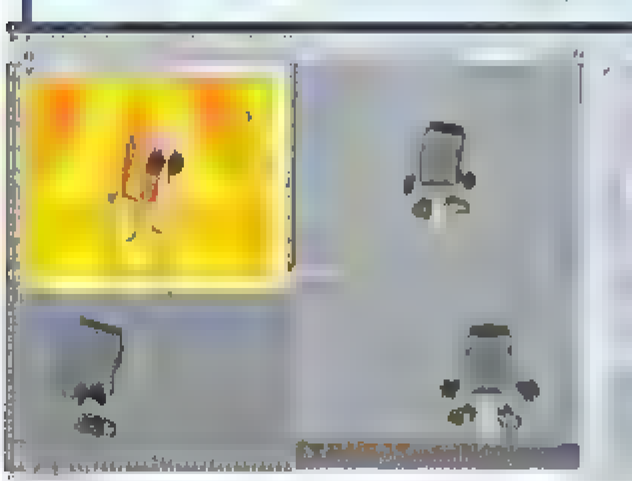


首套專為電腦企畫製作的DDR

現在由業訊國際專為電腦設計的「JUMP JUMP跳乎爽」就要帶大家走出孤獨的舞林之路！由於這是首先為電腦而設計的跳舞遊戲，所以排除了更多因平台轉換所帶來的問題，更因是專為電腦而設計的遊戲，所以在電腦上能跑得更順暢更流利！而且還有機會觀看到收錄在遊戲光碟上才看得到真正的「正版MTV」喔！

你是舞林行家嗎？

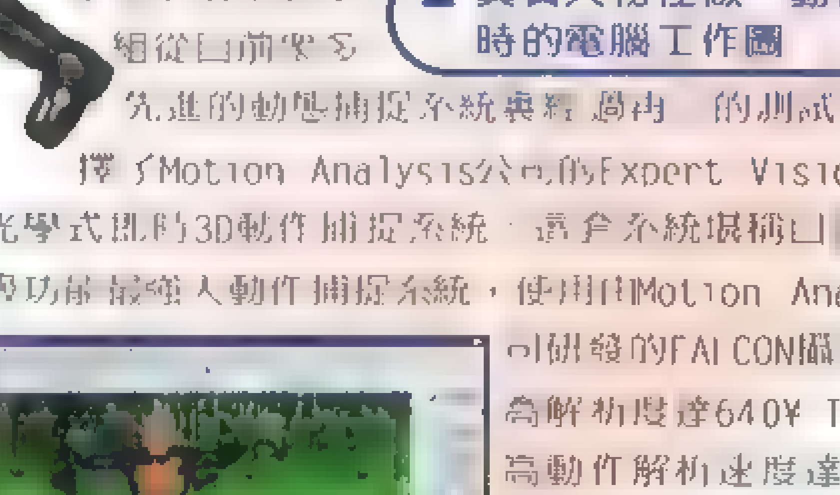
配合遊戲將施軟體一起搭配有DDR的專用踏板，如果玩家原先就已經有PS的踏板了，那只要選擇和轉接器搭售的軟體就行了，更甚者，是跳舞遊戲的超級愛好者，配備齊全不管是任一平台，哪一版本皆有的玩家更只要選擇軟體本身就行了！夠方便吧！當然，如果只想要練練手部關節，又不怕玩到抽筋的人，那就開大喇叭盡情的享受舞曲的快感吧～！



▲正在調整“骨架線稿模型”的製作圖

業界內最精準的動態捕捉

為了讓JUMP JUMP的玩家能看到超真實的動作，和更輕易的學會從來不曾跳過的舞步，「JUMP JUMP跳乎爽」的研發小組從目前眾多先進的動態捕捉系統與經過內部的測試比較，選擇了Motion Analysis公司的Expert Vision HiRES光學式現的3D動作捕捉系統，這套系統堪稱目前最高等級功能最強大動作捕捉系統，使用由Motion Analysis公司研發的FALCON攝影機，最高解析度達640¥ T480，最高動作解析速度達240Hz，能最忠實的捉下專業舞者的每一個動作變化，必定也會帶給玩家真實的衝擊！



▲真實人物在做“動作擷取”時的電腦工作圖



◀正在將3D模型結合動態骨架資料(Motion Captrue)之製作中圖

讓人再度感動的好歌



「JUMP JUMP跳乎爽」給所有玩家的另一項感動就是樂曲，由國內知名唱片公司「豐華唱片」公司獨家授權使用的阿妹、阿妹妹多首膾炙人口的流行動感樂曲，都是大家熟悉朗朗上口的好歌！並且重新remix過，CD音質、DVD的畫質不是一般的遊戲可相比喔，絕對會給玩家全新加倍的感受。JUMP JUMP裏還將會出現我們的特別來賓，阿妹妹中的SAYA助陣演出，引領玩家們進入遊戲的世界，準備好接受SAYA的熱情了嗎！？

龍炎 Dragon Fire

約在六百多年前，伊瑞歐德大陸上最強悍的魔法師維哥尼克投靠黑暗勢力，從此展開了長達一世紀之久的恐怖統治及戰爭。維哥尼克最後終於被擊敗了，傳說中最後用劍刺穿維哥胸膛的勇士，為了將他殘存的力量永遠地鎮壓，而將他的靈魂封印在石棺中深深地埋藏在卡達島上的靈魂之井。



遊戲橫跨了大陸上的各種場景

而今天，四個看起來比強盜還惡劣的冒險者被關進了牢裡。他們還不知道，未來他們必須對抗即將復甦的魔法師維哥尼克以及成群的黨徒…。



預定 7月發行

國外發行／Target Games
國內發行／業訊國際

▶ 機種：PENTIUM 166
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：Mouse

類型



方便順手的操作介面

在「龍炎」中，玩家必須成為四名英雄之一，去拯救劍與魔法的異世界伊瑞歐德大陸，並且擊敗以卡達島為根據地的魔法師維哥尼克。遊戲提供七個地區跟超過五百個場景可供玩家探索，介面採用即時RPG的操作方式，在螢幕上看到的物品如果可以撿起或打開，將滑鼠移到上面即可執行動作。

而遊戲本身也提供了方便的物品介面，玩家同時可以裝備三項武器，再也不需要麻煩的打開視窗切換了，而裝備的切換也會立刻反映在玩家角色的外觀上。



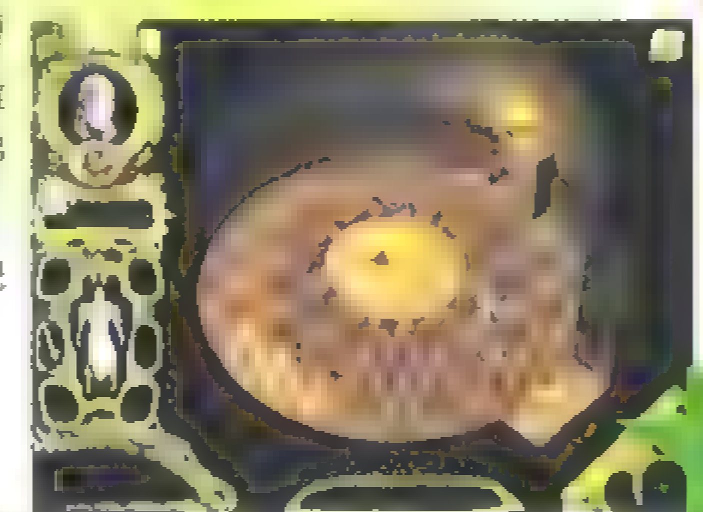


玩家一開始位在黑暗的地牢裡

主角的選擇影響故事內容的發展

遊戲的對話也相當有趣，因為玩家所選擇主角的不同，其他的非玩家操作角色（NPC）會有不同的反應。

遊戲的角色包括精靈、半獸人、騎士還有一隻鴨子？當然各自的故事以及過關條件都會有所不同，增加了遊戲的耐玩度。這些主角分別是，巨蛇座的叛徒－崔笛達翊（遊俠）、伯倫狄亞的叛軍領袖羅力納克桐、因為偷寶石而被懸賞追捕的矮子王，還有海盜王巴喜歐葛瑞。



試試多人遊戲模式吧！



在這種模式下，財寶與資源將散落在伊瑞歐德大陸上，隨時的鬥爭與無力感將充斥在遊戲的環境中。

玩家可以利用（IPX）或是網際網路（TCP/IP）兩種協定來進行遊戲。而且大概PII等級以上的電腦均可以很簡單的進行遊戲不會有延遲的現象，相當的親切。



命運乖舛兩兄弟 糾雜難解身世謎

新絕代雙驕貳

在新絕代雙驕銷售創下佳績後，製作小組也承受到相當大的壓力，遊戲系統是否要改變？江小魚是該和一代中張菁在一塊兒？還是原著中的蘇櫻？江小魚與花無缺最後一戰到底勝負如何？是喜劇還是悲劇？這些問題困擾了製作小組好一陣子，連人物造型都換了好幾個版本，至今留言版上仍隨時可見更新的建議。好在這一切都已成為過去，製作小組終於作出了決定，以下就是最新報導。

惡人谷的三大無賴藏地龍、苦面兒和童芯。

群惡會聚一堂，迎接江小魚回谷

藥草

在野外，獨具功效的藥草會在被摘取後的一定時間裡再度重生，而這些特別的藥草又往往無法在城鎮裡購得，值得您記下這些珍貴地點的位置！





封面物語

新絕代雙驕貳的特色

兩位主角

首先就是系統變革，遊戲的走向將由一位主角變成兩位（可選擇），而且由單線變成多線，角色在後期時還可自由加入或離隊，使得遊戲的自由度大幅提升；而且配合自由化的必然發展，遊戲裡不管主線支線或特殊任務都會有記錄，在進行遊戲時隨時可以查詢已完成的或未完成的任務資料，既不怕迷路也不怕按滑鼠太快，漏掉了重要的內容。

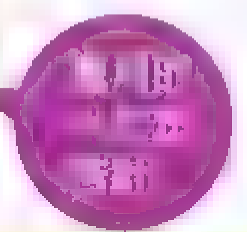




多達三十種結局

其次是超過三十種以上的結局。小魚兒在原著中用「詐死」的方法騙過邀月而以喜劇收場，並不代表沒有其它的解法，或是其它悲劇式的收場。不單結局，在許許多多的事件裡，同樣存在著超過一樣的解法，或是以不同的解法達成相同的目的。多變式的任務甚至會因為角色的屬性、或是角色不同及運氣的關係，可能玩出不一樣的結果出來。當小魚兒玩過這段故事之後，試試玩花無缺發生那些事？





戰鬥系統

在戰鬥系統方面，屬性對戰鬥的影響變得更大了，「攻擊屬性」會增加普通攻擊與招式的威力、「防禦屬性」能降低受到的傷害、「反應」影響到攻擊時的命中率與迴避率、「速度」主宰戰鬥中敵我的出手次數、「智力」會影響得到經驗點數的多寡。原本在新絕代雙驕不能改變的招式威力，現在角色如果懂得同派別的心法時，相同派別的所有武功都還會再提升威力，而展現出修為不同、威力不同的差別。



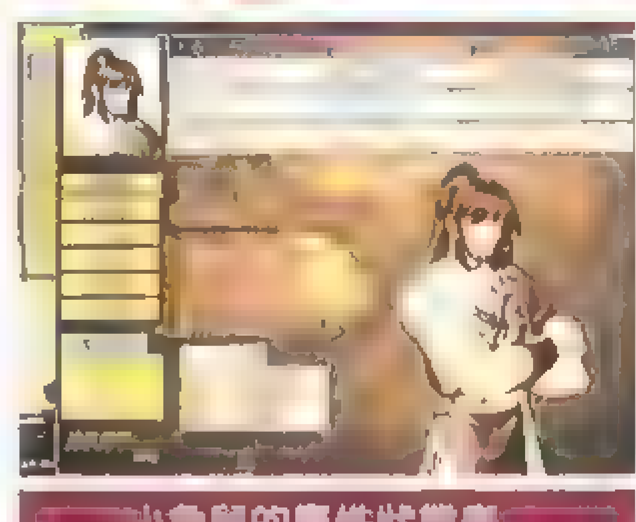


拈花指



星雲劍法

可使用一代存檔



小魚兒的屬性狀態表

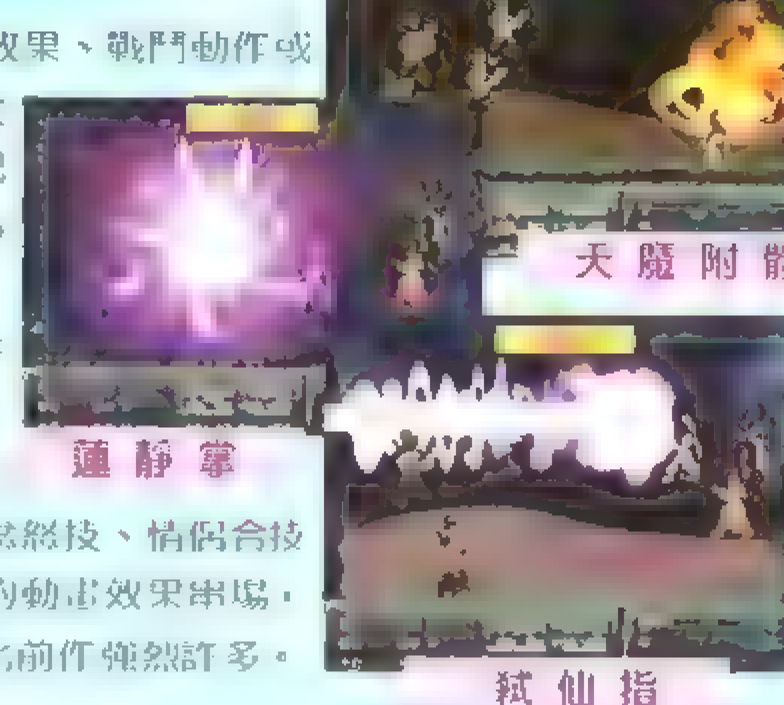
新絕代雙驕貳將可以讀取新絕代雙驕的存檔，若是您還保有新絕代雙驕存檔，把最強武裝與裝配物件放置到小魚兒的身上，將之傳送到新絕代雙驕貳繼續進行遊戲。傳送過來的小魚兒會保留全部的裝備，甚至是新絕代雙驕2中無法正常取得的物品，而小魚兒的屬性會視情況做調整，所以您不必要使用破台的存檔，而是留下最佳裝備的存檔。

◆ Pentium166以上相容機種　◆ 32MB RAM
◆ 宇峻科技　◆ 2000年7月上市

全新的效果　更多的曲目

攻擊效果

新絕代雙驕裡的招式效果、戰鬥動作或一般特效被玩家批評過於樸實無華的缺點，如今已被製作小組更新，數百種各式效果全部重新繪製，光影效果遠比前作進步許多，新舊玩者都將可以享受到更精緻的視覺饗宴。當角色發出各人特技或是絕招技、情侶合技時，將有著全畫面大迫力的動畫效果出場，戰鬥的臨場感與衝擊性會比前作強烈許多。


天魔附體
蓮靜掌
弑仙指

音效果

以音樂製作來說，由真人演唱的主題曲是宇峻從未有過的舉動，更別提打破以往的音樂語音製作習慣了，而配合的製作公司還為此花費巨資去新器材工具，錄製品質超佳的遊戲專用音樂。語音是這次的重點，每當主要角色出場時，都會配合著一段精心錄製的語音，表現每位角色不同的性格與特色；在重要的過場時刻，您也會聽到角色間的彼此對白。



每次玩都不同

[illegible]，新絕代雙驕二的劇情是採[illegible]式[illegible]，[illegible]時可跳接[illegible]的角色繼續玩下去，或變換為另一個主角，利用角色的特性解決所有的事件，進而玩到最好的結局，以下[illegible]介紹

「新絕代雙驕貳」的一個重要特色：角色[illegible]同，連解法都不一樣。就算是相同的事件，每次[illegible]會一樣。您的屬性高、性格對了話問對了或是運氣夠好，除了能增加成功率以外，甚至還會多出特別的選項，玩到別人根本沒沒玩過及看過的情節。例如江小魚回到惡人谷時，意外發現到他出谷的這段日子裡，有人偕[illegible]，還有[illegible]這時候小魚兒會自言自語猜測可能的人犯供[illegible]參考，[illegible]可以自行決定要「懷疑」那[illegible]個人，進而去找[illegible]際上的犯人，追出整件事情的始末。就算您採取的步驟相同，上述的[illegible]也可能造成不同[illegible]，使您在相同條件下，成功地發掘出完整的[illegible]，或是讓線索斷了線解不開[illegible]。這是「新絕代雙驕2」[illegible]，[illegible]而結果不同。







『米迦大陸』上的種種

完整的世界觀

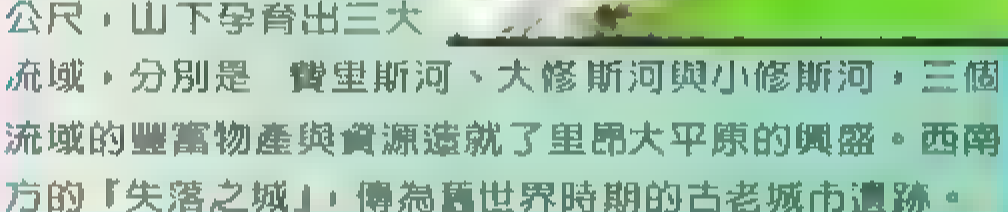
億萬年前，創世女神海密拉創造了宇宙，同時將光與闇兩大精神體釋出至宇宙各個角落。當這兩大勢力輾轉纏鬥到這塊『米迦大陸』上時，雙方無法分出勝負，便從『米迦大陸』上消失，爾後逐漸形成了七位眾神共同管理『米迦大陸』。但是大陸上沒有一個共主，使得管理的情形愈趨混亂，最後第七位神決定，由其餘六神繁衍六大種族，於千年後舉行聖戰，推舉米迦大陸的領導者。千年之後聖戰依約進行，最後六大種族元氣大傷，卻無一得勝，第七位神見此情形，便將眾神手中的七顆封印化為塵埃，讓六大種族自行在大陸上繁衍子孫。

雖然是神祇下的命令，日子久了總會被遺忘。就在六大種族第十四代君王時期，關於七顆封印與爭奪『米迦大陸』主權又再度引發六族之間的衝突，而發生了『百年封印之戰』。爾後，六族第十五代的君王繼承上輩所遺留下來的遺志，新上任的六王便在米迦大陸興起一場腥風血雨的新戰爭。

六國地形介紹

費里修斯大陸 PHILLISES CONTINENT

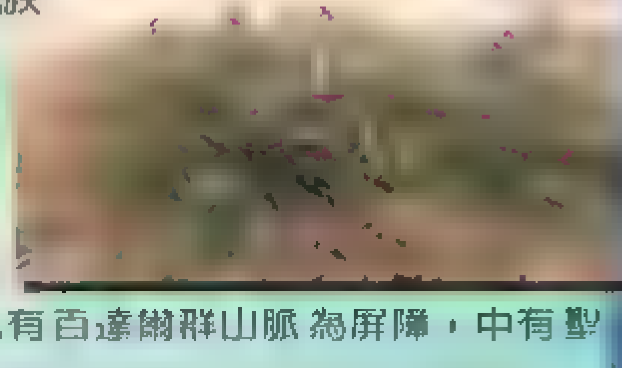
■主要地形－草地
■國家－修門國
■居住種族－修門族



費里修斯雙火山，為大陸上最具代表性的地形，其高度約有6000公尺，山下孕育出三大流域，分別是費里斯河、大修斯河與小修斯河，三個流域的豐富物產與資源造就了里昂大平原的興盛。西南方的『失落之城』，傳為舊世界時期的古老城市遺跡。

桑德大陸 SUNNDER CONTINENT

■主要地形－森林
■國家－聖羅雅克國
■居住種族-聖羅雅克族



太陽神桑德運用太陽溫暖的光合能力，將桑德大陸營造出一個屬於『森林』的大陸地形氣候。北有百達爾群山脈為屏障，中有聖羅河貫穿失子森林，因此自然系生物在此不斷繁衍。桑德大陸主要以草地為主，共有兩大森林與兩條主河流為其水域。

海帝斯大陸 HEDIS CONTINENT

■主要地形－沙漠
■國家－德耳蒙國
■居住種族－德耳蒙族

在新世界的最南端，一個與『倫娜大陸』相連接的板塊。三面環海，邪神海帝斯看中了這塊土地，並以自己的名字命名為『海帝斯大陸』。境內以沙漠為主要地形，大陸人口數為六塊大陸中最為稀少，中央的『魔岩走廊』為商人旅隊的必經之路。

倫娜大陸 LUNAR CONTINENT

■主要地形－平原
■國家－依坦勒國
■居住種族－依坦勒族



倫娜大陸以平原為主，在大陸東側以鮮少的圓塚熔岩地形所形成，南邊以南沙漠與海帝斯大陸為隔閡，中央以赫魯大盆地為主，依坦勒國的三座主王城都座落在此盆地中，大陸境內由倫娜河與希茲尼河為主要兩大水域。

種族軍系 自由選擇

玩家在「聖章」中，將可以選擇扮演六族中的六王之一，帶領不同的種族，與其他五國對戰。六大種族共分為自然系、元素系、陸系、水生系、不死系與空系，每個種族都依其不同系別，派出代表性的兵種出現。120多個兵種單位中，還囊括中古歐洲與希臘神話的知名怪獸參與戰鬥。雖說遊戲中的戰鬥採回合制輪番上陣，不過就戰鬥而言，沒有切換視窗或設限於關卡，而是直接在遊戲畫面上隨即開打。每個國家最多可擁有40個兵種單位，因此六個國家加起來將會有高達240個兵種在世界中同時進行作戰。因此戰場的浩大與規模將頗具可看性。

德耳蒙國

◆骷髏兵：陸行，由地獄所喚回的不死軍團，手持利劍與利盾，在不死系軍團中算是最常見、也算是難纏的硬角色。

◆吸血鬼：空行，舊世界中古老歐洲的傳奇貴族，其子孫延續命脈繼續生存在新世界中，藍色的披肩與藍色的短髮形成強烈的搭襯。

瓦特國

◆小海盜：海行，舊世界在海上盛行的不正式兵種，破壞力與海戰能力在海系中佔著天時地利之姿，目前大都以人類或亞人類為主。

◆海盜王：海行，海盜群的首領，海戰經驗與破壞力是一般海盜的數倍，具有海系生物的海戰能力，亦同時擁有人類的高度智慧。

伊坦勒國

◆火之精靈：陸行，火中召喚出的精靈，全身被火團包覆，黃金般的火柱仿似一團金髮，頭上長著特異的劍角，身上有著蛇尾與雙腳。

◆[illegible]：陸行，閃電中召喚的精靈，頭上長著怪異的藍色髮毛，奇怪的軀幹猶若爬行蟲，腳下則有若蚯蚓般的造型。

修門國

◆魔法師：陸行，女性，年約22歲，額頭上有一顆朱紅色的痣。身穿包覆全身的紅色長袍，只露出眼睛部份。手持藍水晶所鑲的手杖，熟悉白魔法與治療咒語。

◆聖騎士：陸行，身穿全系列白盔甲，寶劍、盾皆是純白色。手持長劍，長劍有50KG重。由於盔甲之因，看不清楚性別其年齡。

薇妮普大陸 WELLINIP CONTINENT



■主要地形－沼澤
■國家－瓦特國
■居住種族－瓦特族

薇妮普大陸，一個充滿水域、沼澤地帶的大陸，沿陸分佈著許多小島與岩礁。潮濕的氣候形成了一個特殊的生存環境。在「愛神薇妮普」的庇護之下，大陸繁衍出一個以水域為生的「瓦特」種族。愛神薇妮普的恩賜，使得整個薇妮普大陸，被「戀水」所環繞。

阿比王大陸

■主要地形－冰原
■國家－斯凱國
■居住種族－斯凱族

阿比王大陸，是唯一一個四面環海的大陸，位居整個新世界的極北方。其乾淨的氣候適宜生長鳥禽類生物。持善神在此地繁延了許多翼族的後代，中央的光羽湖為初期斯凱族人發展的地帶，湖泊中央的千尺山為億萬年潔淨冰塊所累積而成，光羽湖內的島嶼變成為日後「斯凱族」繁延子孫的重鎮。

斯凱國

◆翼人：空行，年約15.16歲，火紅色短髮，手握長劍，背後擁有著一對與斯凱族一樣的翅膀。身穿矯健的武鬥全服，戰鬥力十足。

◆飛龍：空行，天空的霸者之一，龍爪進化成雙翼因此空戰能力倍增，全身炎紅的鱗鱗遍佈全身，警告所有來敵切勿輕舉妄動。

聖羅雅克國

◆狼：山行，仍懷有原始野性的舊世界生物之一，全身咖啡系的毛色，警覺度甚強的動物，從不在夜晚期間睡眠，犬系的祖先。

◆獨角馬：山行，傳說中的神獸，擁有七彩般的鬃毛。個性獨立，不喜好群聚。前額的那根獨角添增了更多的神秘感。

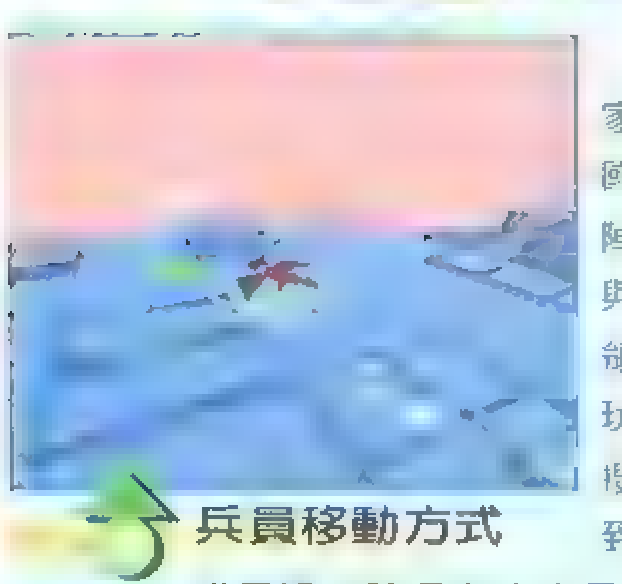
隱藏軍種

◆魔眼：空行，外觀近似流星槌的奇異生物，其獨眼能夠發出攻擊招數，漂浮於空中，喜歡群聚攻擊。

◆暗魔術師：陸行，戴著一頂小丑似的帽子，透出一雙詭異的黃色眼神，屬於闇黑系列。

◆熾天使：空行，舊世界天使軍團的總指揮，以女性姿態出現，擁有六隻透明羽翼。

英雄神獸，壓軸之會



兵員移動方式

除了120多個兵種可以讓玩家隨意生產、指揮、出戰，每個國家亦有許多英雄會加入玩家的陣營，這些英雄來自於不同國家與民族，有其不同的職業與本領，當英雄加入國家效忠之後，玩家可以指定英雄到全世界進行搜尋任務。這些英雄能夠幫玩家到世界的任何一個角落搜尋洞穴或廢墟。除了有六大不同特性種族擁有各別的特殊兵種，在搜索洞穴與廢墟時，也會出現一些耳熟能詳的特殊怪獸，當搜尋成功時可以納入自己的專屬部隊。這些知名的怪獸如：希臘神話中的蛇髮女妖「梅杜莎」、外守地獄門的「三頭地獄犬」、以及人面獅身、外神、熾天使、不死鳥、龍騎士等大型神獸加入。如果玩家們能夠在敵國搜尋前早先一步尋得這些神獸，這些神獸的加入將會大大提升玩家的戰力。

黑白找，男女誰叫好？

兩大飛行器「空中堡壘」與「飛行戰艦」，除了能夠運輸兵隊之外，亦同時兼具攻擊能力，能夠對空向地上城堡下達攻擊指令。兩大飛行器的加入使得遊戲中「空對地」的戰爭更具威力，而玩家亦可以選擇於空港和海港搭乘交通工具，更能靈活地運用戰術，達到戰場必勝的機會。當「聖章」上市後，製作小組也將會在定期內釋放出「隱藏兵種」或「隱藏城堡」，開放在「聖章」小組網站給玩家免費下載；或是直接附在當期的各家電玩雜誌免費附贈給玩家。除此之外，「聖章」的遊戲玩法也加入了兵種相生相剋的屬性、以及兵種在不同場景有不同戰鬥力、行動力的影響。這些所有的變化性，將大大提升「聖章」所帶給玩家的娛樂感受。



城堡在日光下熠熠生輝，凜凜生威



保疆衛土，捨我其誰！

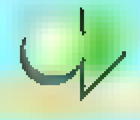
不會讓強勁的硬體白「跑」一趟



部隊狀態選單

「聖章」的主架構引擎，是由純軍小組自行研發，遊戲進行中完全以自製研發的MAX-3D引擎研發全即時3D的效果。「聖章」這套「MAX-3D」引擎，不僅將遊戲製作中，美術與程式的整合工作更為簡便。裡面集合了十多種的場景特效，包括「太陽光暈」、「晝夜變化」、「傾盆大雨」、「紛紛細雪」、「飄飄落葉」、「繁星點點」、「火山爆發」、「水波蕩漾」、「行走塵埃」、「星球運行」、「多樣鏡射」等等，讓玩家在即時3D的遊戲中，完全體會遊戲世界中的虛擬感受。而為了適合市面上多樣化的顯示卡，這些場景特效在遊戲中設計了特效開關，讓玩家能夠自由靈活地開啟特效，讓玩家可以任喜好調整屬於自己的世界戰場。





怪物狀態選單

聖章的故事架構建構在一個完整的世界「米迦大陸」上，[illegible]。遊戲中的六塊大陸，除了擁有屬於自己的特殊地形之外，其多樣的場景設計將整個遊戲中的世界編織地十分華麗。諸如火山、冰山、山脈、溪流、村落、雪原、湖泊、瀑布、沼澤、熔岩、台地、森林、沙漠、綠洲等高達百種的場景設計，讓玩家在遊走每一塊大陸的同時，都能深刻地感受到每塊區域的地域性與氣候差別。

特效開關選單

道具選單

六王人物介紹

聖羅雅克國 君王 聖王 尤里安

13歲，半獸人，從小喜歡與精靈、動物在一起，5歲便有靈性，能夠與牠們對談。小時經常睡在花朵籠間，[illegible]長著兩根小角，時常在大樹上彈奏豎琴，吸引了許多動物與妖精。個性十分[illegible]，不喜好戰[illegible]



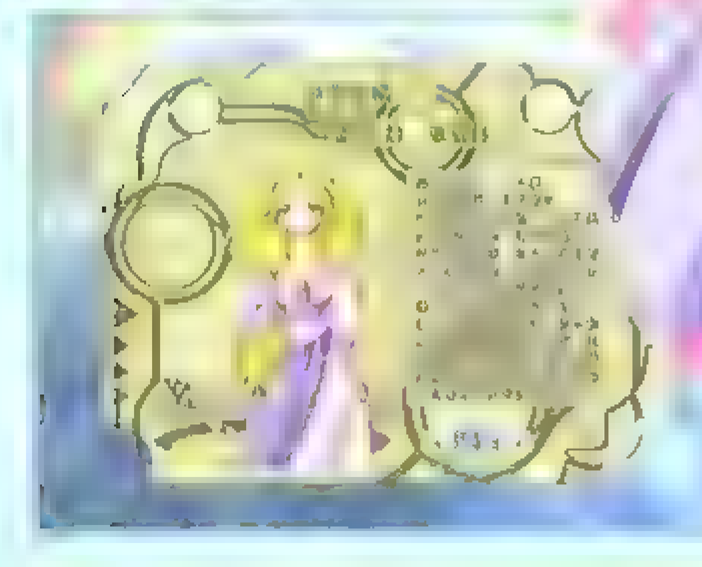
瓦特國 君王 龍王 艾修斯

14歲，半人魚種，耳朵後面長有鰓，可以在水中呼吸。天資聰穎，於14歲時進入王宮擔任重臣。16歲時，繼任為「龍王」，擁有父親一樣的俊俏美貌，不喜多話，沈默寡言，手持由古龍牙齒所製成的龍牙刀。身高165cm，藍髮藍眼。



依坦勒國 君王 智王 絲・達蓮娜

16歲，從小在鄉間長大，不過或許繼承王族血脈的緣故，小小的年紀便有公主高貴的氣質。深邃的眼睛發出了智慧的光芒，擁有召喚世界元素的權杖，身穿一襲希臘式皺折軟服。額頭中央繼承母親歐菲莉亞的一顆紅痣，是智慧魔力量的來源。

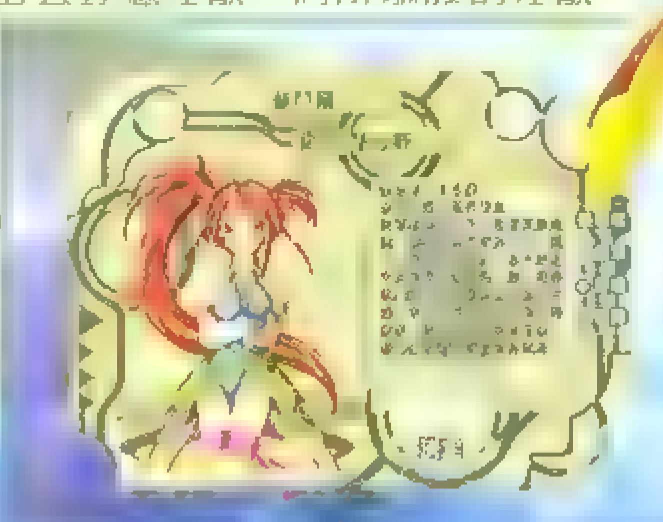


德耳蒙國 君王 冥王 法爾

18歲，吸血鬼，膚色偏雪白，雖然具有[illegible]慈善的面孔，卻是個嗜血成性的殺人魔，指甲能夠輕易劃破人的喉嚨。眼睛具有操控催眠磁波的能力，散佈催眠磁波不僅能夠探得敵人行蹤，亦可以將敵人不費吹灰之力而手到擒來。

修門國 君王 武王 那古野

[illegible]武王卡妮花費多年時間，將她的人性逐漸喚回，並學習所有武鬥技巧與武器使用。長大後仍喜歡出去野獵怪獸，將所馴服的怪獸納為坐騎，能說猛獸話語，一雙靈[illegible]



斯凱國 君王 翼王 羽翔姬

12歲，調皮、愛哭，是位討人喜愛的可愛女孩，不過由於活潑好動，好玩勝於練劍，也因此在劍術上不是很得要領。手持雙劍，十歲之前從未開眼見世，所以眼睛復明後，好奇心十分強，眼睛旁邊仍然殘留著一絲絲血跡，綠髮，有着琥珀色的雙眼。





Dr. Dai-jo Bu

各位觀眾、讀者、玩家、來賓，大家好，很榮幸向大家介紹到這一款「幻想紀元」遊戲，相信有部份的玩家，早已開始注意這一款遊戲，因為這一款遊戲在一年前的各大媒體上，早已陸續的曝光過，而且，各大媒體也信誓旦旦，說這款遊戲就快要上市了，結果，Dr. Dai-jo Bu和大家一樣，望穿了秋水，還是只聞樓梯響，就是不見遊戲來。

不過就在拖過了一年之後，Dr. Dai-jo Bu又收到了可靠的線報，這款遊戲已經趕鴨子上架，不出一個月就會呈現在大家的面前了！喲～上帝救救我！果然長久的等待是值得的，遂Dr. Dai-jo Bu為了不再呼攏各位看倌，親赴製作小組一探究竟，不以為本Dr.亂騙，一定是嘴甜點心，不絕於口，沒想到坐了十個小時也沒人理會人，不過這也證明，遊戲，一定快出了！

幻想紀元、劇情幻想

這就是禁斷之壁中的世界

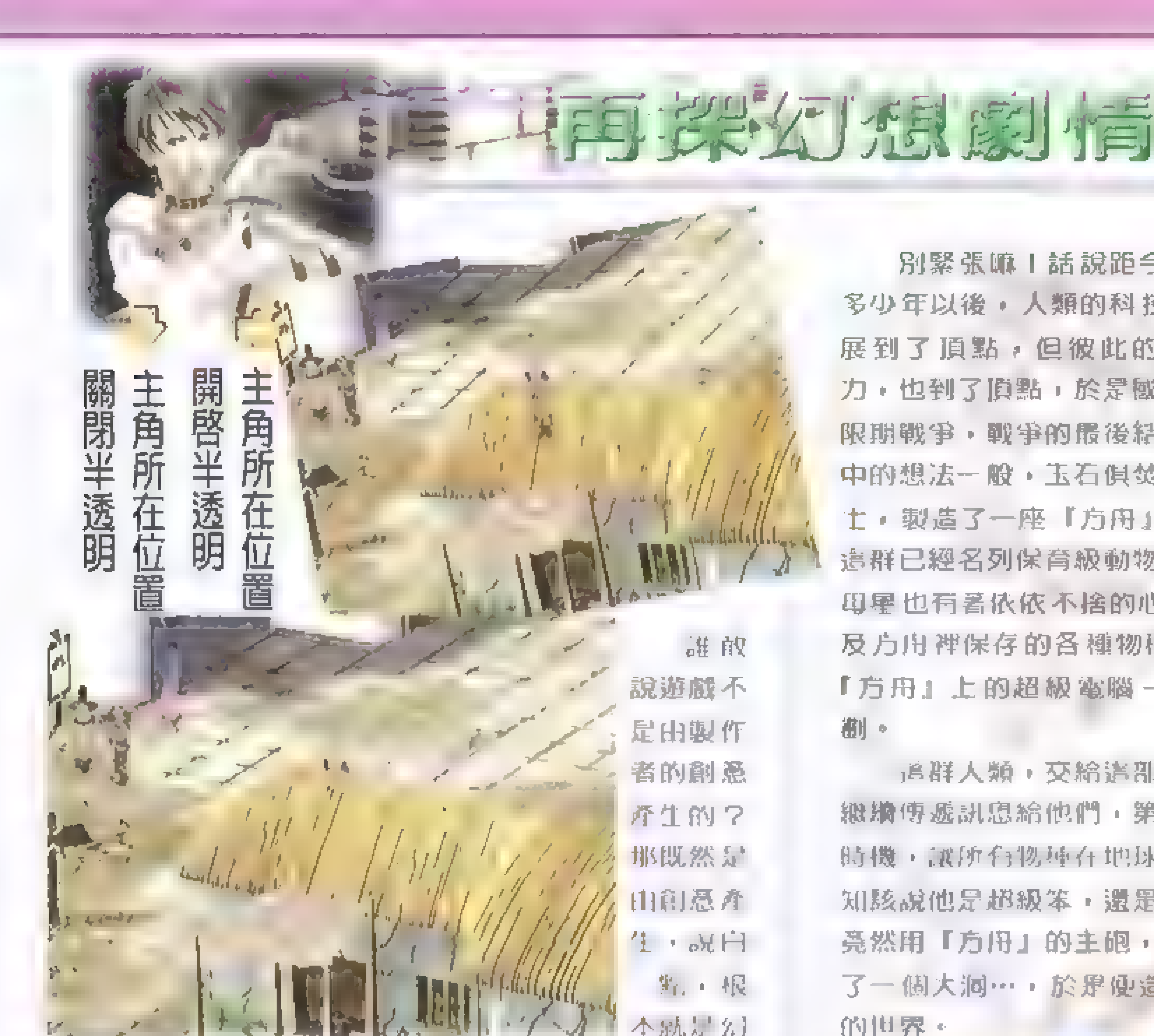
主角在世界地圖移動的情形

就Dr. Dai-jo Bu側面了解「幻想紀元」這款遊戲，發現這款遊戲比所有人想像的，都要歷史悠久，對，怎麼說呢？這款遊戲的Idea，在八年前就已經具備雛形，其中經過不斷的討論與修改，就這樣撐撐撐，撐過了六年，終於在兩年前，大致底定，開始進行遊戲的製作。而這兩年間，製作小組為求遊戲的精緻，也不斷精進遊戲的內容。

講到這兒，就必須一提製作小組『生活』的環境：他們的公寓外，有一個中庭，中庭四周都是公寓。而這個四面高牆，中間凹陷的地形，便給了製作者一個想法：「禁斷之壁」，同時也造就了「幻想紀元」的整個遊戲觀，所有的一切人物與事件，也全部在這個既寬廣也很狹隘的世界裡展開。可能也是製作小組週遭道路曲折，導致幻想紀元的劇情和一般傳統的單線式劇情，有些許的不同。玩家們如果接觸到這個遊戲，馬上就會覺得，在故事中除了主線外，還有許多其他的支線，這些支線可以讓玩家找到隱藏的寶物和分支故事，在劇情中會有些劇情的小分支，玩家選擇後會出現不同的故事發展，雖然分支影響劇情不大，但也可以獲得不同的樂趣，增加了遊戲的耐玩度喔！在城鎮或迷宮中可以在特別的地方找到許多的隱藏點，裡面可是有很多意外的收穫喔。

多線式的劇情

再探幻想劇情

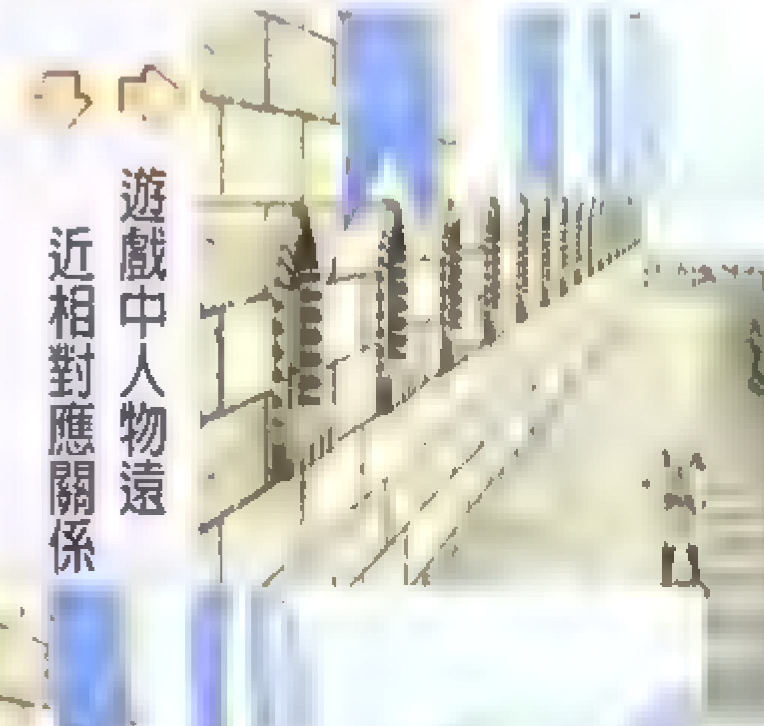


主角所在位置
開啓半透明
主角所在位置
關閉半透明

別緊張嘛！話說距今不知道多少年以後，人類的科技能力發展到了頂點，但彼此的侵略能力，也到了頂點，於是國與國之間，便展開了血腥的無限期戰爭，戰爭的最後結果，便如同現在各位讀者腦海中的想法一般，玉石俱焚，僅僅剩下極少極少的幸運人士，製造了一座『方舟』，飛往外太空，找尋新樂園。這群已經名列保育級動物的靈長類動物，對著地球這顆母星也有著依依不捨的心情，於是他們將『方舟』，以及方舟裡保存的各種物種，留在地球軌道上，並交由『方舟』上的超級電腦－『聖母』來執掌地球重生計劃。

這群人類，交給這部超級電腦兩個任務，第一就是繼續傳遞訊息給他們，第二個就是觀察地球，擇取最佳時機，讓所有物種在地球上重生，這台超級電腦，也不知該說他是超級笨，還是超聰明，為了完成他的使命，竟然用『方舟』的主砲，在已經被水淹沒的地球上，轟了一個大洞…，於是便造成了『禁斷之壁』，及其內中的世界。

誰敢說遊戲不是由製作者的創意產生的？那既然是由創意產生，說白點，根本就是幻想嘛！但是，『幻想紀元』，竟然如此挑明說自己是幻想的，以幻想為出發點，是不是太囂張的點？不是，當然不是，這款遊戲之所以取名「幻想紀元」，是有絕對的道理的。就聽我Dr. Dai-jo Bu娓娓道來吧。剛剛已經提到，幻想的地點由來，是由製作小組週遭環境而來，至於時間的安排上嘛，事實上，這款遊戲是安排在未來。看倌遇見一定有人會問，那放按掊？明明看到的都是一堆一堆的古代物品，怎麼會是在未來咧？



遊戲中人物遠近相對應關係

玩家們要細心找尋隱藏寶物

由於『禁斷之壁』所處的時間是遙遠的未來，難免東挖挖西挖挖，就會挖到一些『古文明』的武器呀、道具的等等，遊戲的主人翁越是走到後半部分，這些『古老』的填用品，便會一再出現在玩家的面前。最後，隨著故事的演變，玩家還會發現，耶，越來越科幻了喔！交通工具不僅由渡輪，慢慢演變到木頭飛機，最後連太空船都用上了，嘿嘿，想當然耳，屆時就要麻煩各位玩家出一趟遠門，上一上太空，和最終的大傢伙，進行一番拳腳上的交涉。而且玩家所扮演的主人翁，還會被『方舟』的製造者，也就是那群『舊人類』，更名為『新人類』，同時新舊人類將聯手，對抗為人類歷史前進的障礙。

精緻的場景



在前幾期有……幻想紀元的世界中有四面……世界的……

因此所有人類……有神聖，整個……眼下出現在玩家的面前，遊戲的風格……格的角色扮演遊戲，有……，隨著故事的發展，世界……變，玩家所遇到敵人也會有……

角色在場景裡面會依照……甚至會依照場景不同……人物也有不同視角的改變，不像一般RPG中角色不管遠近一律都是一個大小而和場景格格不入，在場景中物體遮住角色的……覺相當逼真，系統……遊戲界的……創舉。

超方便的界面和超先進的交通工具

……淨，沒有複雜的花紋、難上手的操控，取而代之爽朗的畫面和容易懂的選項，玩家只需要滑鼠，甚至不用鍵盤的輔助，便可以進行操作。

大部份玩家關心的買賣系統，在幻想紀元中也有重大突破，以往的遊戲必須購買武器後再進入裝備的選項中進行裝備，然後再把替換下來的物品回商店賣掉，在幻想紀元中則完全不同，玩家可在商店中進行購買的動作，購買後系統會詢問玩家是否直接裝備，玩家確定後會再詢問是否賣掉舊裝備，因此所有連串的動作都在商店中完成，無須重複進出商店數次，實在是一項貼心的設計。

在故事的發展中，玩家除了以步行的方式移動外，還可以配合幾種不同的交通工具，例如移動於各個港口之間的定期船是玩家初期移動到其他大陸最有效的方法，之後隨著劇情會有各種不同的交通工具供玩家操控。



美型的人物設定

幻想紀元角色[illegible]，[illegible]的是讓角色有更突出的感覺並且採用人物[illegible]角色的特色，所有的角色均設定過後繪製[illegible]，再[illegible]3D軟體製作成3D人物，因此在動畫中表現出來的人物非常的逼真宛如真人一般的呈現在玩家的眼前。

主人翁大集合

菲利克斯・凱斯特

[illegible]然的意外結識女主角而展開了一場未知的冒險。

安娜

[illegible]安娜，從小就以偷竊過日子，沒有姓氏的她自然不知道自己的父母是誰，對錢非常執著的她是不會放過任何一個賺錢的機會。

李龍

個性搞怪，[illegible]軟體中安插的角色，[illegible]讓人看不出來有[illegible]



克萊兒・亞斯德

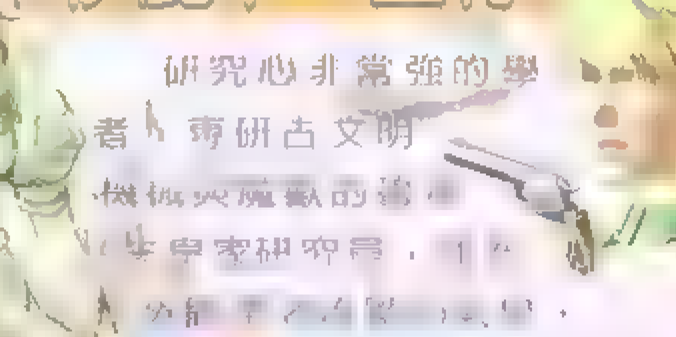
[illegible]常寵愛克萊兒而使她的個性相當任性，[illegible]讓從沒離開過王城的她對許許多多的事物都相當好奇，嚮往著自由天空的她，只要有機會當然[illegible]

葛里恩・迪格拉斯

[illegible]表現出一付冷漠的樣[illegible]一般讓人捉摸不定的[illegible]的身世，雖然常常[illegible]伙伴。

伊麗卡・亞特

研究心非常強的學者，專研古文明[illegible]



一但研究事物[illegible]，但看似堅強的外表下[illegible]強人的堅強，可是內心卻是柔弱纖細的女人心。



耳熟能詳之后羿射日

日劫

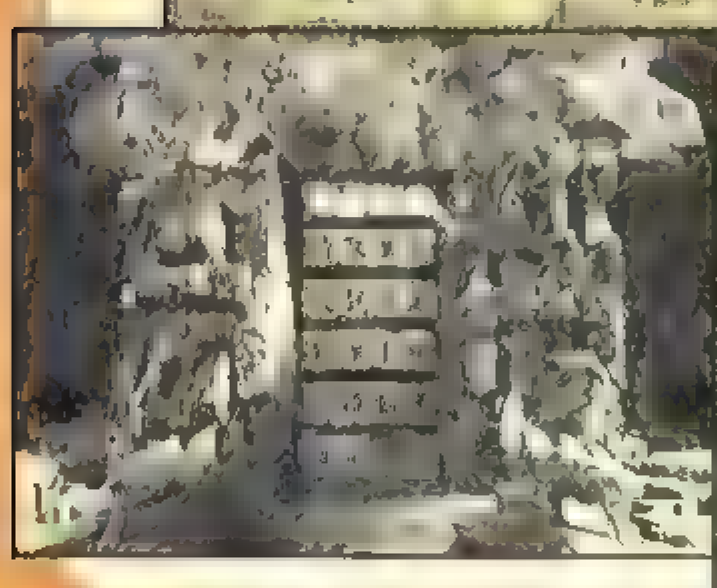
「后羿射日」的故事，是我們從小就耳熟能詳的神話傳奇，他射下了九顆太陽，解除百姓烈陽當空之苦，但他也因此觸怒了天帝，最後被人霊擊斃，讓後人留下無限欷噓。現在「日劫」將以「后羿射日」為故事背景，帶領玩家重新進入神秘的古中國神話世界。「日劫」是一款傳統俯視介面的動作角色扮演遊戲，遊戲最大的特色在於魔獸與玩家的高互動性，舉例來說，狂暴的餓魔通常會直接攻擊玩家，但是膽小的精魔就會以誘敵的方式，引誘玩家進入死亡陷阱中，像這樣以戰術彌補自身能力不足的魔獸AI，將會讓遊戲的戰鬥更富策略性，而不再是一味的亂砍一通。



四周的恐怖與血腥，已經快速逼近餘城

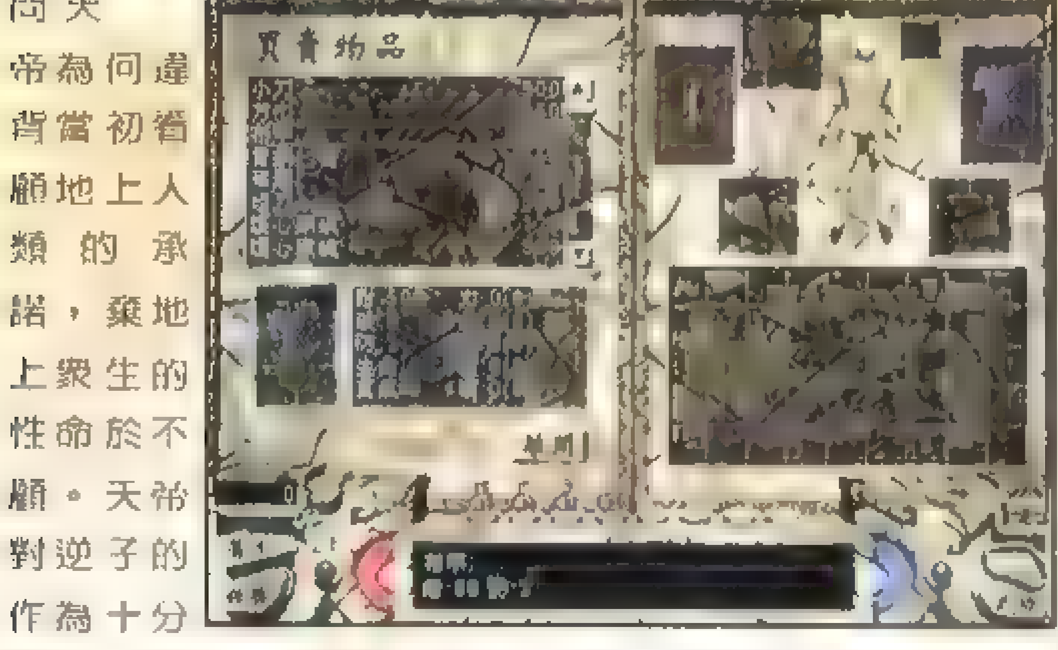
在遠古的世界裡，天上的神是地上一切萬物的主宰。而在這群天神當中，還有神上之神，那就是天帝與天后。天帝與天后生了十個活潑調皮的太陽兒子。他們每天都輪流由其中一位兄弟在金雞報曉時，坐著天后的金車從東方爬上天空，照亮整個大地，讓萬物得到生命的力量。但是有一天，這十個太陽同時出現

在天上，剎那間，地表的水分馬上蒸乾，土地龜裂，河流乾涸，花草枯萎，五穀不生，星火燎原，林木成灰，飛禽走獸頓失棲所，暴屍荒野，猛虫精怪四處流竄，危害人間。



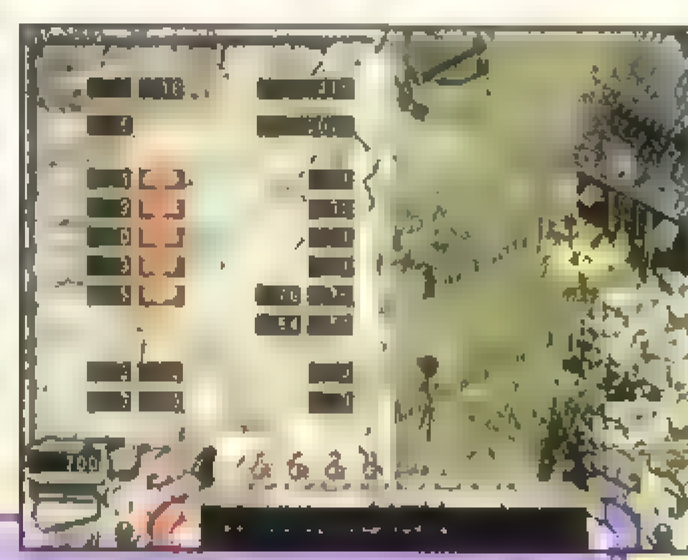
[illegible]

地上的人們所推舉的共主名叫堯，他看地上這淒慘的景象，就哀切的質問天帝為何違背當初看顧地上人類的承諾，棄地上眾生的性命於不顧。天帝對逆子的作為十分震怒，便找來了勇猛的天神－后羿，賜給他一張朱紅的神弓及十支雪白的利箭，命他至人間教訓這十個太陽，讓他們重新回到正軌。此外，天帝還命令后羿將肆虐人間的的猛獸精怪斬殺殆盡，並賜給他一個淨世靈符，以將被污染的大地徹底淨化。

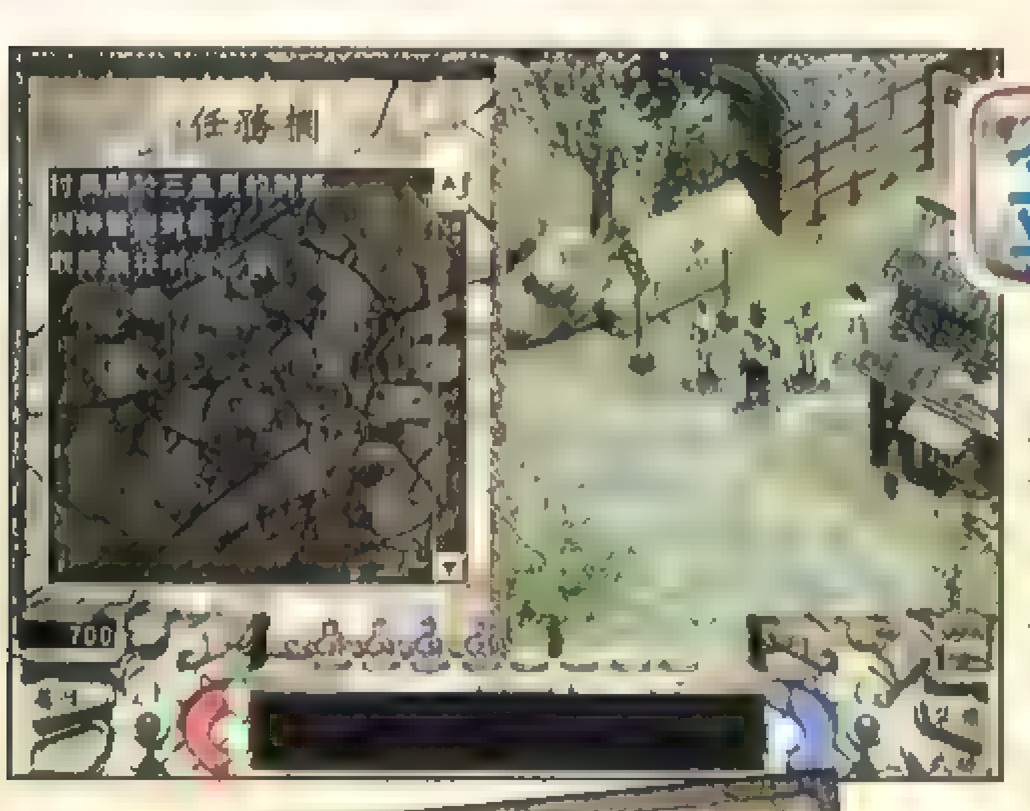


當后羿來到原本高聳入雲、峰頂終年積雪的怒雪山時，卻發現因為十個太陽的肆虐，反而積雪盡融、焦枯乾燥，已成了一座不折不扣的火焰山，讓凡人無法攀爬。他攀上怒雪山的最高峰，張滿了朱紅神弓的弓弦，搭上雪白的神箭，連珠般的放出了數道白光，瞬間射下了九個太陽。在群眾一陣陣的歡呼聲中，九隻金烏先後從天上殞落。后羿回頭看看天空，只剩一個太陽孤伶伶地高掛著，相信再也不會作怪了。

后羿萬萬也沒想到，金烏的陣陣哀嚎已經遠遠的傳了出去。父子連心的天帝在聽到第一聲慘叫時，就覺得不對勁，連忙趕了過來。等到降臨人間來到怒雪山附近時，那九個太陽已經全部遇難。天帝盛怒之下，便怒責后羿為何痛下殺手?! 天神后羿自知造成大錯，待要跪下告罪解釋時，天帝已然急攻心，不等解釋就揮手召來天雷劈向后羿，可憐的后羿措手不及，就這樣被天雷所擊。天帝盛怒之餘，也不再管地上人類的命運，就任由猛獸精怪繼續肆虐，拂袖而去。



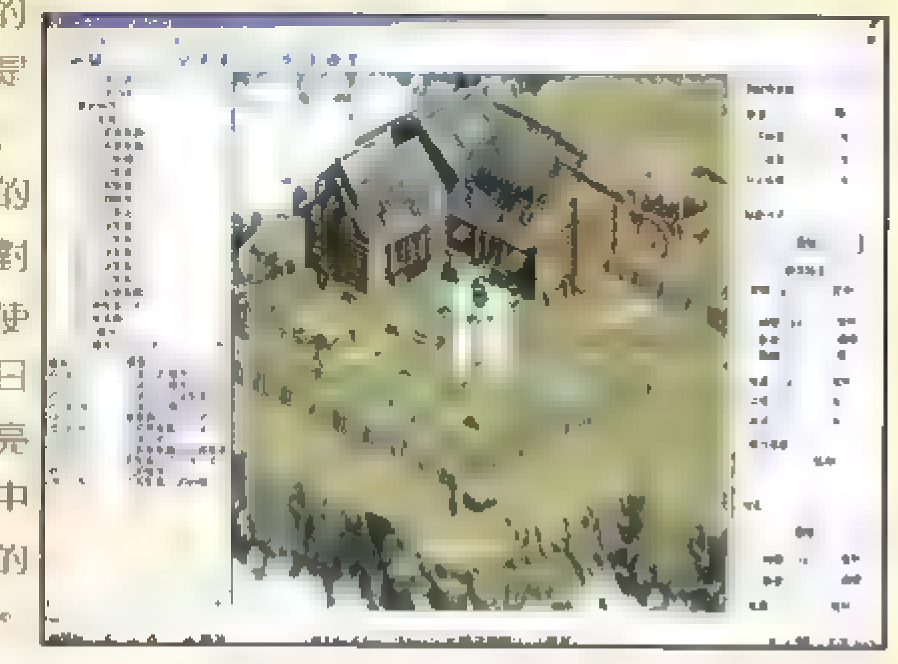
升級了！



金烏怨兮人胡歸

但是，金烏被射下來後魂魄不散，它那不甘死去的滿懷怨懟，竟使自己墮入魔道，原本仙靈之氣全部轉為妖邪之氣，向四面八方擴散。那些猛獸精怪受到這股魔氣的感染，也激發出骨子裡的先天魔性，轉變成更為殘暴兇邪的魔怪！人類就這樣繼續被魔怪追殺，而踏上了妻離子散、家破人亡、顛沛流離、輾轉逃亡的不歸路。

「日劫」的另一個賣點，是採用了PowerEffect Edit系統，這套系統的最特色，在降低特效對CPU的負擔，所以即使不依賴3D加速卡，『日劫』還是能有相當漂亮的特效表現，從附圖中可以看出，『日劫』的確有不錯的美術表現。



餘城・危機四伏





精靈棲息……林。精靈……

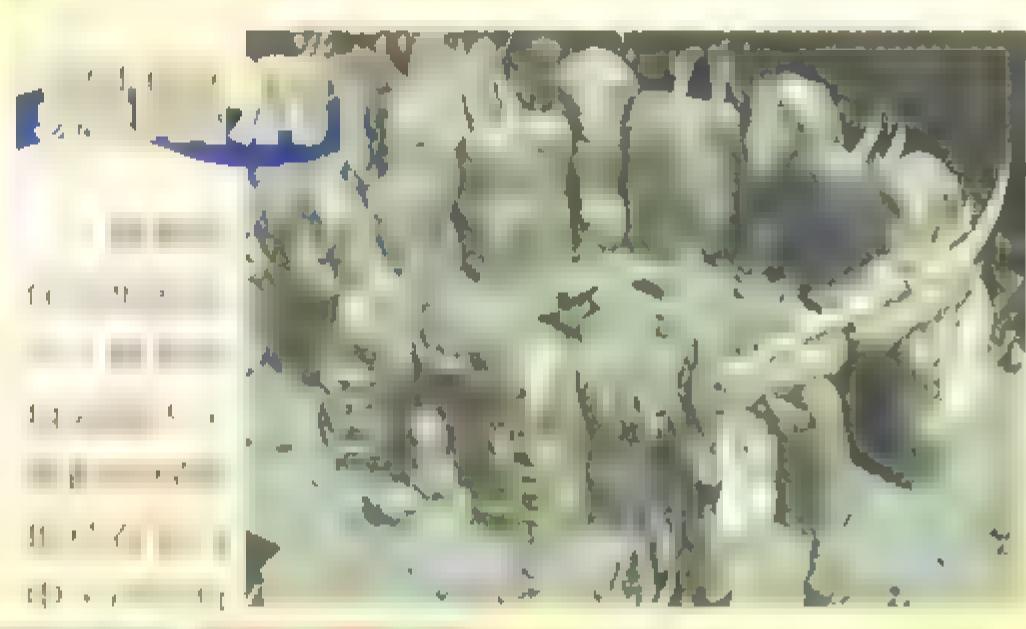
……在他們搭建的房舍中，發現……

餘城

……跟隨著堯帝來到了南方，……中新建立了居住的城郭，……



……將這座城取名為「餘城」。城中有著相當……的民生機構，如……藥行、雜貨鋪、……一應俱全。為了加強村民的防禦力量，餘城中也有武道館供民眾……強身。村民在……來到人口處的廣場，大夥兒在此閒話家常，並看看告示板上是否有新的公告。餘城中有相當多有趣的互動，玩家不妨多在城裡繞繞，說不定能得到隱藏的任務喔





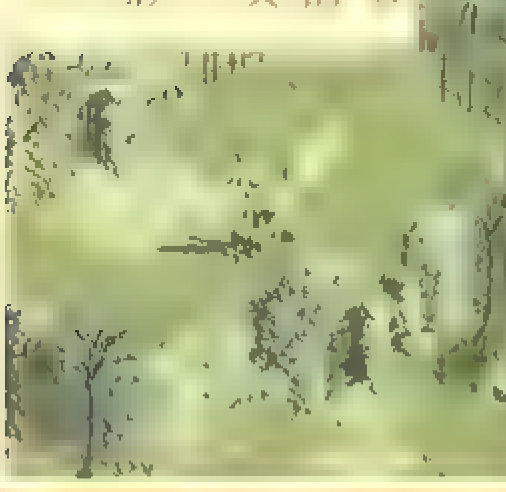
……在……洞中發現不少危……，另外能做出有……，他們以巨石搭……築牆，並在石把……的面相，以為……

迷霧沼



……魔的棲息地。玩家會在這裡遭遇到第一次的戰……





……值得一看喔。

大雪山

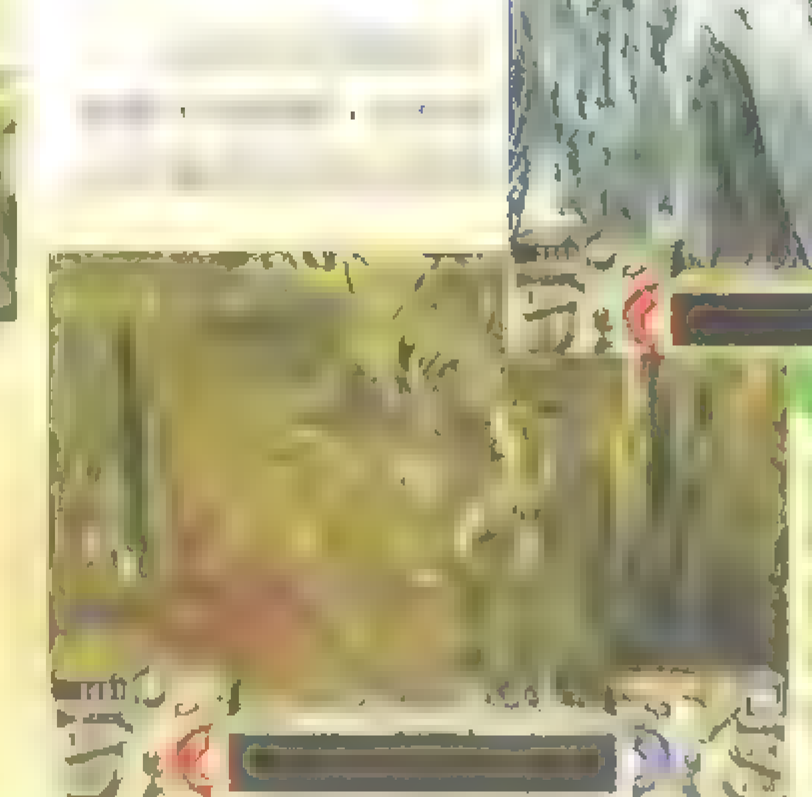


……多至此探訪堯帝蹤跡的勇士，……，而不幸凍死在山上。美術在這個主題……中，……了大……、木……，……在最後……關中，玩家還……看到雪魔以巨大的大理石築成的神秘石陵。



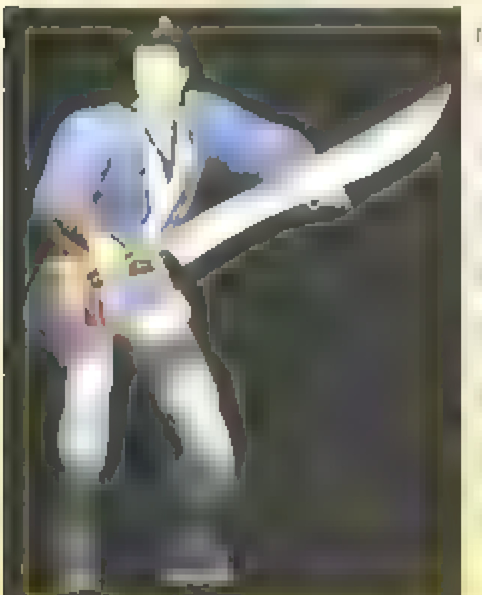






后先生的陵寢

劇情隨人兮峰迴路轉













Electronic Entertainment Expo 2000

2000年美國電子娛樂展



作者、攝影：莊振宇
Article by: Allen Chuang



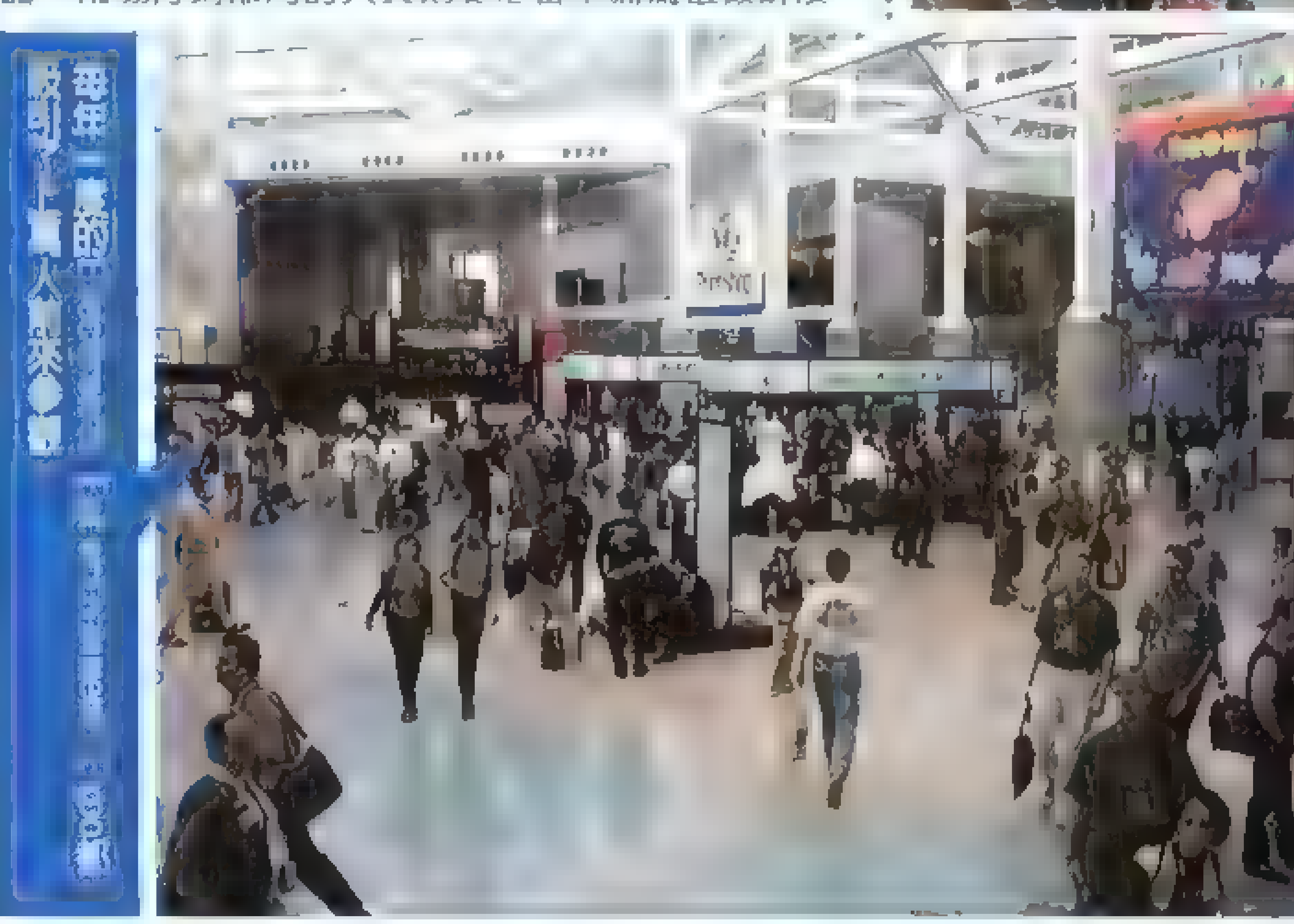
Los Angeles Convention Center是美國屬一屬二的大型展覽場，但是連這個地方都快無法容納下E3了喔

又是E3展（美國電子娛樂展之簡稱）的時候了！這個展覽可以說是美國娛樂界一年一度的盛事，每間遊戲公司到了這時候，總是忙得不可開交；設計師們要在展覽之前趕出能夠展出的產品、市場行銷部門的人員則要忙著準備攤位設計及各種宣傳活動。每年到了這個季節，所有的遊戲公司就進入了備戰狀態，許多業界的新手，以為等到展覽開始之後，就可以鬆一口氣，那就可真是大錯特錯了！



E3展人生百態





每年一度的……吸引了上萬人來……

美國電子娛樂展對於參加所有的人員，都是一種疲勞轟炸；對於那些幸運混進會場的一般人，E3可以說是有如天堂，但是對於其他參加的人員來說，可就一點都不好玩了。每年參加E3的人可以分為六種：廠商公關人員、遊戲記者、遊戲玩家、設計人員、宣傳女郎及國外代理。筆者至今參加過了五次的E3，在多年觀察後，有了一些相當有趣的心得。

E3深入專訪

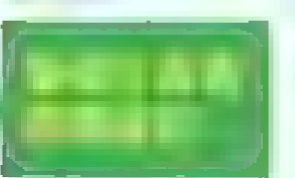
暴躁的公關人員

廠商公關人員的任務，就是要為來看展的人員介紹該公司即將推出的產品，但是一般在E3會場的公關人員卻都不太友善，為什麼呢？這是因為這些公關人員要在[illegible]天內應付上[illegible]參展來賓，從早上九點到下午六點，[illegible]；到了第二天，他們[illegible]頻臨崩潰的邊界！再說E3會場相當大，不斷來回行走之下，[illegible]相當地大，再加上會場的巨大[illegible]，在壓力、疲勞及噪音的[illegible]之下，即使原本是親切無比的人，也會變得暴躁異常；所以筆者與公司約定見面時，都[illegible]在第一天，以免等到了第二天要到處看臉色。

累的發昏的記者

遊戲[illegible]者，[illegible]人員，在參展時壓力也相當大，[illegible]了要進行比較完整的報導，[illegible]在[illegible]天內有[illegible]，[illegible]E3[illegible]5000套之多的遊戲[illegible]！如果想[illegible]部看完，[illegible]平均每分[illegible]得要看2.8套遊戲！





由於那是不可[illegible]，[illegible]，就必須開始研究每間公司在會場將展出什麼[illegible]，然後從中選出要在會場看的遊戲；到了會場後，由於時間限制，平均每套遊戲只有15分鐘的時間可以看。

由於會場相當大，因此遊戲記者一整天就是在每個攤位之間奔走，再加上本身扛的攝影器材、會場拿到的資料（通常每一天都會有十幾磅的資料），每天展覽結束後都相當累；到了晚上，許多公司又喜歡安排[illegible]，因此每天不到十二點多是休想上床的。以筆者為例，在E3展覽結束後，回到家就昏睡了兩天

混水摸魚的玩家

遊戲玩家，這[illegible]群人雖然代表了消費者，卻是會場中大家最不喜歡的對象！E3展[illegible]商業展覽，也就是說除了與遊戲界有關的人員外，基本上是不准進場的；但是許多遊戲玩家會冒充記者、印製假的名片，自稱是某某遊戲商店的業者，就這樣混進場內，造成場地更加擁塞。

這些玩家[illegible]進會場之後，就到處瘋狂收集免費的贈品[illegible]基本上，E3會場上面的機台，都是設計要讓遊戲[illegible]及買家們[illegible]該公司的遊戲，但是許多玩家[illegible]機台不放，造成了許多困擾

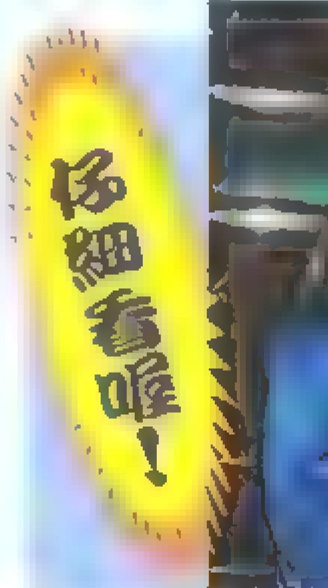
[illegible]們更[illegible]，[illegible]些拿著攝影機的玩家，錄下[illegible]畫面，然後[illegible]回家就把影片放到網路上面，[illegible]成[illegible]，[illegible]者們在報導時會稍微篩選[illegible]下，但是這些業餘玩家錄下的影片在網路上面公開時，[illegible]些Beta版本的瑕疵也會出現在影片上面，對於遊戲公司來說相當不公平。

守株待兔的設計人員

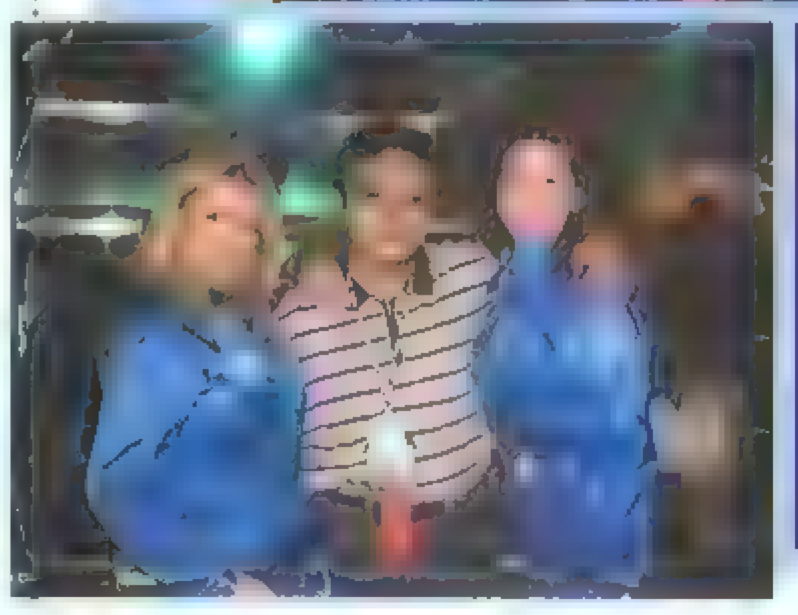
[illegible]分辨的人了，他們身上都穿著印著自己所設計遊戲圖標的T Shirt，[illegible]大坐在椅子上，向來賓展示自己所設計的產品，可以[illegible]群人。讀者們只要想[illegible]想，如果你[illegible]，再叫你不停念它個三天，不發神經才怪了！

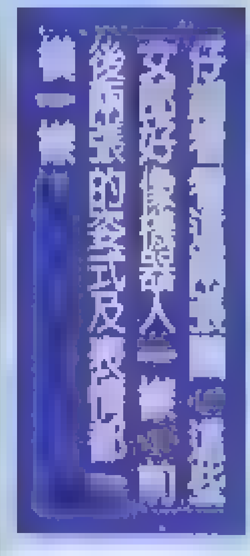
清涼消暑的宣傳人員

宣傳女郎是會場中最有趣的人了，這些天使面孔、魔鬼身材的美女們，扮成各種不同的遊戲人物，在會場上面進行宣傳。對於[illegible]來說，疲累的採訪過程中，[illegible]宣傳女郎，並且跟她們[illegible]；偷懶的傢伙！原來都跑去跟[illegible]！

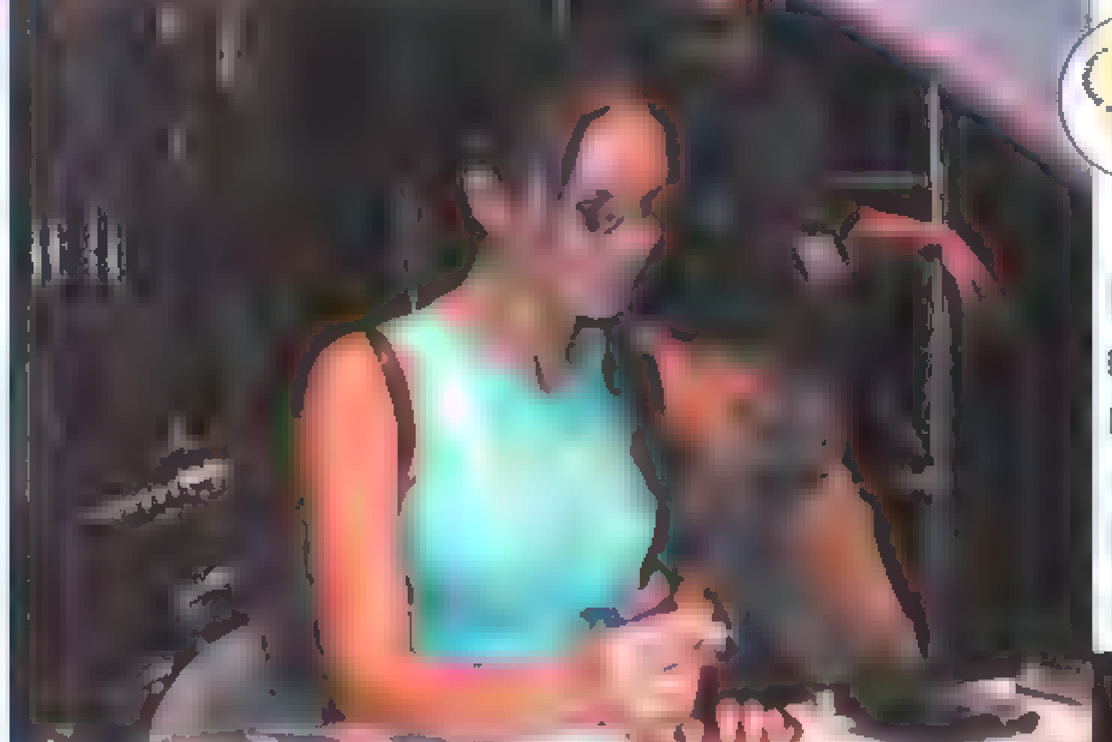












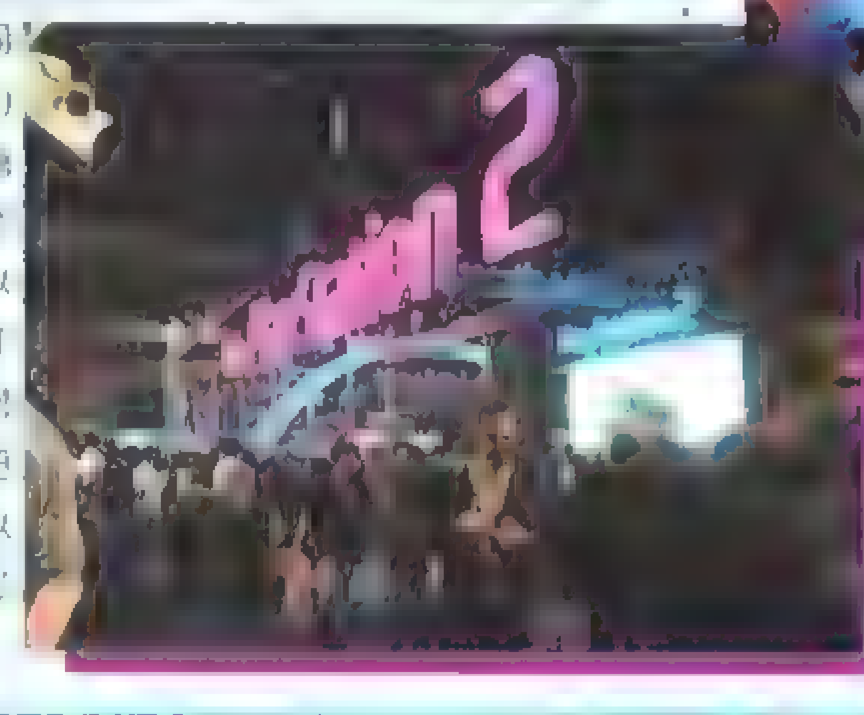
Lara Croft，流口水~~

今年E3展的變化

許多人都說今年的E3展是遊樂器的天下。沒錯！除了DreamCast、PlayStation 2之外，Microsoft也在會場展出了他們的次世代遊戲器X Box。不過筆者認為，今年也是電腦遊戲相當進步的一年，以往的E3展覽之中，幾乎所有的產品都毫無新意可言，不過在今年的展覽之中，[illegible]發現會場中有許多電腦遊戲在設計上都相當創新。

鴨子滑水的國外代理

國外代理，筆者指的是[illegible]的遊戲代理商，[illegible]些人到了E3展覽就開始"搞代理"。筆者沒有[illegible]，表面上每間[illegible]公司都[illegible]很，但暗地裡[illegible]代理可[illegible]氣啦！但之所以[illegible]，還不都是為了要讓[illegible]玩家能夠玩到更多的遊戲，所以讀者們應該要[illegible]謝他們啦！



[illegible]

今年的E3展相當精采，除了許多很棒的遊戲之外，還有許多有意思的新聞，筆者將會分兩期，一一為玩家們介紹。

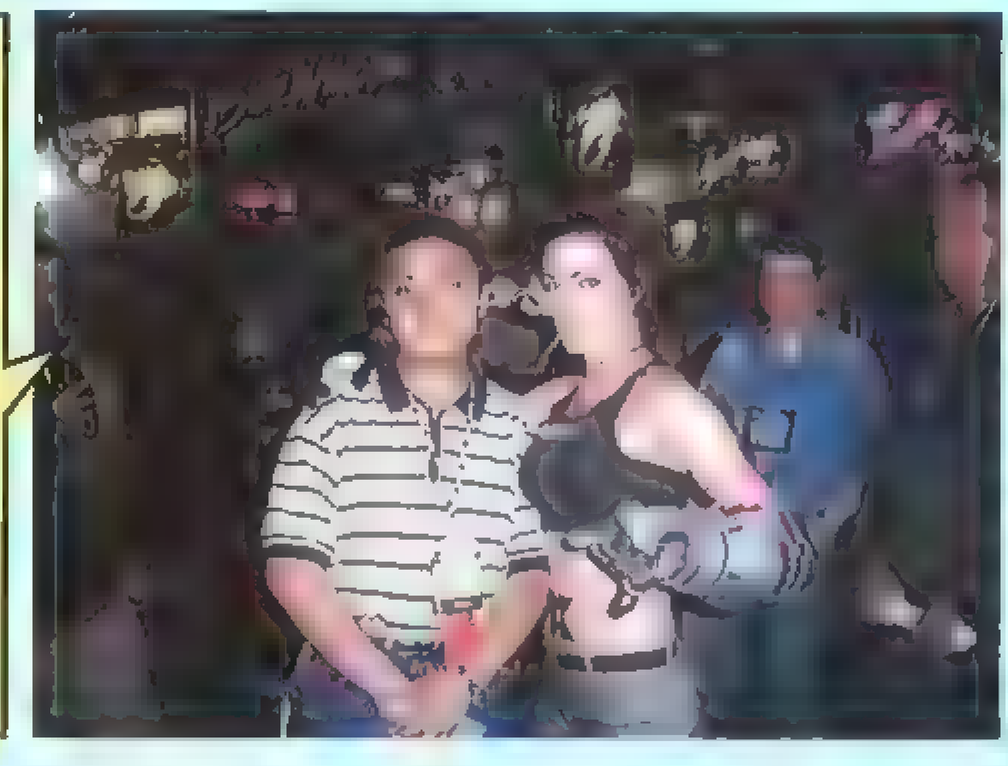
Microsoft 秘密展示其遊戲平臺 X-Box



Microsoft的展覽會場[illegible]時都擠滿著[illegible]

次世代電視遊樂器中，Sega Dreamcast及Sony PlayStation 2這次在會場上都是眾人注目的焦點；不過最吸引參展眾人注意的，莫過於Microsoft 所展出的X-Box！X-Box無論是在圖形引擎或是音效引擎等方面，都比其它的遊戲平臺要強得多，尤其在圖形引擎方面，X Box採用的是Nvdia 的3D晶片組，在速度上完全不會輸給其它兩個平臺。

為了要讓遊戲設計師能很快學會如何設計X Box 的遊戲，Microsoft 決定使用Direct X設計介面。「Direct X是許多遊戲設計師都相當熟悉的設計界面。」在場的展示人員表示：「就因如此，許多的遊戲設計公司已經宣佈，他們將支援設計X Box 的遊戲；換句話說，當X Box 推出時，玩家將可以期待超過30套遊戲同時推出！」



X-Box 女郎，嗯！當X-Box 推出時，Microsoft 將會像Eidos推銷羅拉那樣來推銷這個商標。

每家公司都聲稱他們的圖形引擎速度很快，在筆者仔細觀察之下，也看不出來他們的圖形效果有什麼不同。雖然X-Box 的圖形速度相當強大，但是這次在會場上面，圖形處理速度完全不是Microsoft 展示的重點。在小房間的展示裡面，Microsoft 展示人員為在場的記者們表演了X-Box 的音樂處理效果，在展示完畢之後，每個人對於X-Box 驚人的音樂處理效果都感到訝異不已。



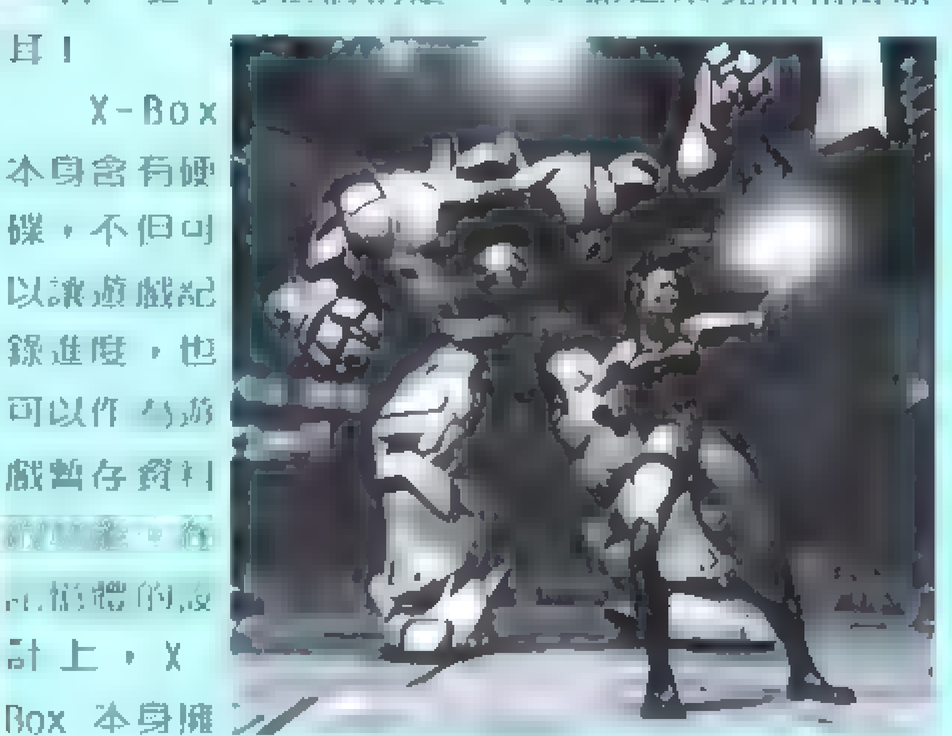


X-Box 的音樂系統採用多聲道的數子音樂晶片，就是類似MIDI音源器的那種系統，在軟體方面，採用的是Direct Music 的設計介面；也就是說，X-Box 的音樂並不需要占用很大的空間。但是，Direct Music真正強大的地方，是機器本身可以即時進行音樂混音，或者依照一定的音樂模組，以亂數產生遊戲的音樂！也就是說，玩家可以玩同一套遊戲，但是從頭到尾都不會聽到重複的音樂。

亂數產生音樂？那這樣音樂不是會變得很難聽嗎？事實上，遊戲的作曲家在設計X-Box遊戲音樂時，還是得要輸入音樂本身基本的弦律及伴奏；但是在完成之後，電腦可以根據輸入的資料自由重組，甚至改變音樂本身的風格。無論在場的人員怎樣解釋X-Box 的音樂系統有多麼強大，在場的每個人都是一頭霧水，因此，Microsoft 進行了一個實際的展示。



Microsoft 選出了四種風格甚異的音樂作為展示，迪斯可、鄉村樂、重金屬及古典音樂。在電視畫面上，四個角落各代表著一種風格，而畫面中央有一顆球；隨著球的移動，音樂的風格都會在四種之間改變。筆者不敢相信自己的耳朵，但是音樂的風格真的是從迪斯可式的節奏及弦律，在不知不覺之中改變到古典音樂，然後變為鄉村樂！最令筆者吃驚的是，當展示人員將球移到畫面的正中央時，音樂變成了四種風格的混合，更不可置信的是，音樂聽起來竟然相當順耳！



X-Box 本身含有硬碟，不但可以讓遊戲記錄進度，也可以作為遊戲暫存資料的功能。在記憶體的設計上，X-Box 本身擁有64MB的記憶體，可以讓設計師自由規劃要分配多少記憶體給系統或是圖形。一般的遊樂器，包括DreamCast及PlayStation 2的記憶體都是固定的，因此設計師在設計遊戲時，都受到相當大的限制。舉例來說，像Quake這樣的動作遊戲，需要相當大的圖形記憶體，但是系統本身幾乎卻用不到多少；反之像RPG 類的遊戲，就得要使用很大的系統記憶體，但是圖形方面卻不需要很多。X-Box 的記憶體設計，可以讓設計人員擁有較多的彈性。

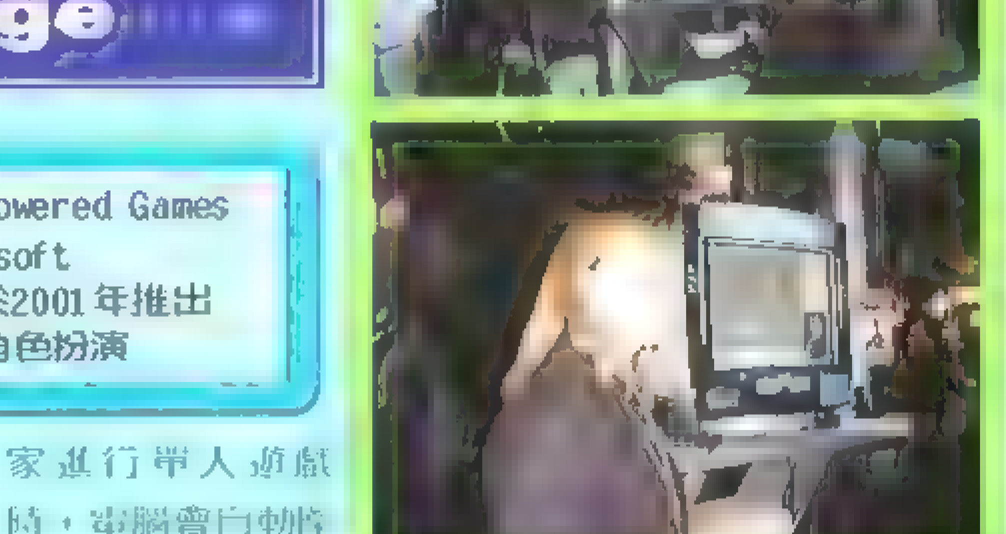
很多玩家都擔心X-Box會變成個人電腦，對於這點，Microsoft 在場的人員再三重申，X-Box 是一部遊樂器，在設計這部機器時，工程師也是以執行遊戲為重點，X-Box絕對不會是那種試圖要取代桌上型個人電腦的不倫不類產品。

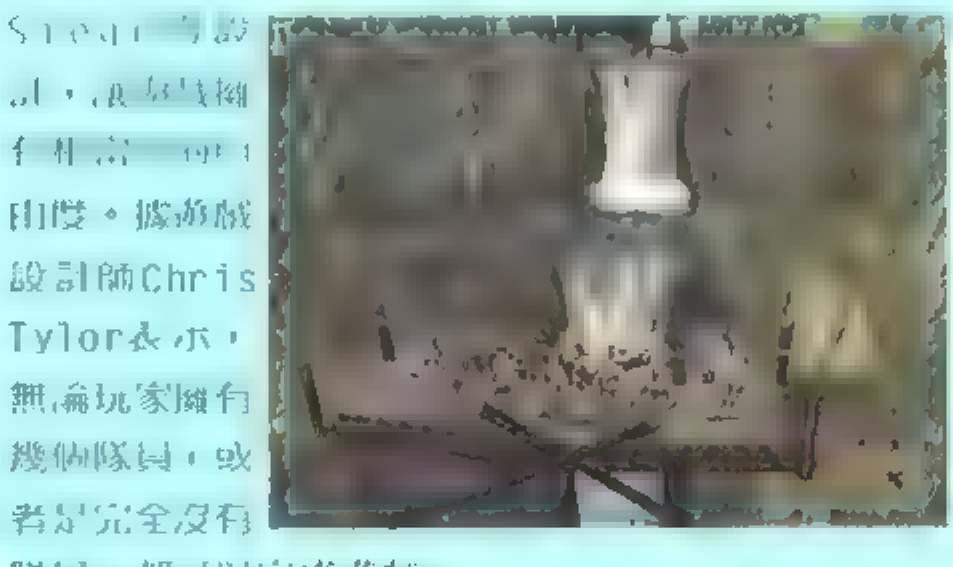


這次在會場上，X-Box真的是傲視群雄的產品，所以筆者決定不買PlayStation 2，等待X-Box的推出。



Microsoft >>>>





Microsoft 展覽其所有旗下的遊戲



Dungeon Siege

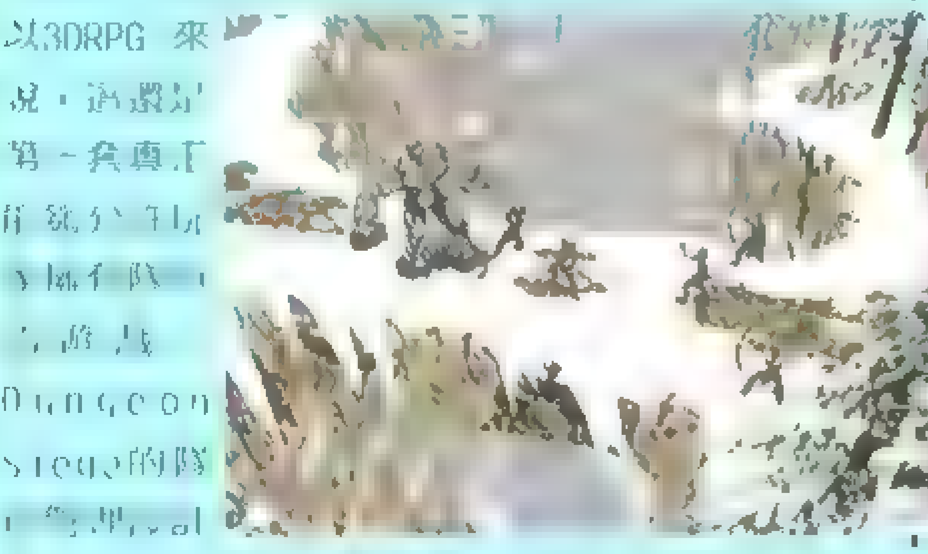
- 設計公司：Gas Powered Games
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2001年推出
- 遊戲類型：動作角色扮演

Dungeon Siege是一套類似創世紀九代的動作RPG。筆者在參觀過Dunegon Siege之後，一致認為喜愛RPG的玩家，在本遊戲推出之後一定會為其廢寢忘食。這次在會場上，Dungeon Siege [illegible]在小房間裡面個別展示[illegible]從這點就可以知道，本遊戲是Microsoft 下半年的主打遊戲。



Dungeon Siege繼承了創世紀九代的作法，以3D介面來建構整個遊戲的世界；但是Dungeon Siege的3D引擎不但很順暢，而且在圖形方面也比創世紀九要細膩多了！據設計公司所表示，整個遊戲的世界並沒有像其它RPG一樣，分成一塊一塊的，因此玩家可以繞行整個世界一圈，而不會感覺到程式讀取資料時的延遲。

Dungeon Siege最強人的地方，是在遊戲中可以有十個同伴加入玩家的隊伍裡面！真好，以3DRPG來說，這還是第一套真正[illegible]



[illegible]Dungeon Siege的隊[illegible]人物去備都[illegible]好了而且操作，在[illegible]物品後，畫面上的人物[illegible]，所有人員的背包都可以同時在畫面上面打開，讓玩家可以很容易地在隊員之間交換物品。如果玩家的隊員太多的話，所有背包在畫面上都可以縮小一倍，讓全員的背包都可以同時顯示在畫面上。

Dungeon Siege的人工智慧相當聰明，當玩家進行單人遊戲時，電腦會自動操作其他的隊員；不過，本遊戲允許玩家們以連線的方式進行多人連線的遊戲，也就是說，如果玩家的隊伍裡面有十位隊員的話，每個隊員可以由一個真正的玩者來控制。

Dungeon Siege多人模式中很強人的地方，在於每個隊員都可以自由行動；也就是說，在連線模式之下，玩家們可以分頭完成遊戲中的任務。Dungeon Siege[illegible]設計[illegible]由度。據遊戲設計師Chris Tylor表示，無論玩家擁有幾個隊員，或者是完全沒有隊員，都可以完成遊戲。



在遊戲推出之後，包裝中會包括一個叫做Siege Editor的遊戲編輯器，[illegible]、物品、任務、[illegible]人工智慧，玩家都可以[illegible]人工智慧[illegible]都是使用數學上稱為Regular Expression的[illegible]），但是玩家卻可以用它來設計[illegible]屬於[illegible]的RPG故事[illegible]在Dungeon Siege推出後，完成遊戲的玩家，可以到網路上面找其它人所設計的故事來玩，讓本遊戲的耐玩度提升不少。

E3深入專訪



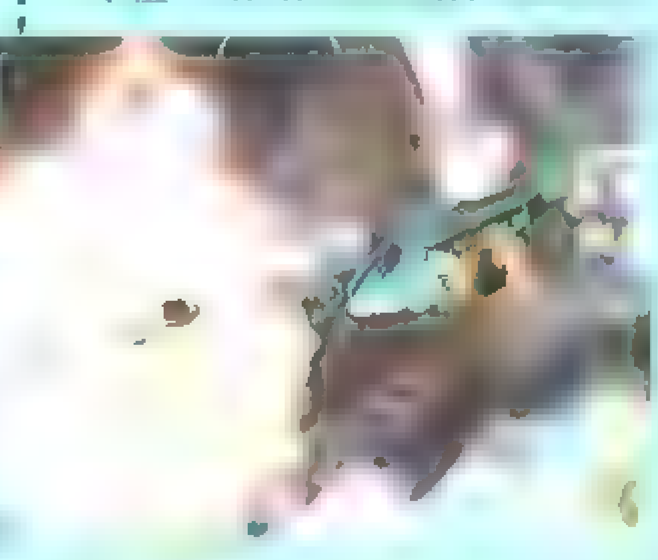
Allegiance

- 設計公司：Microsoft
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：現已推出
- 遊戲類型：網路太空動作

在Origin推出網路銀河飛將系列前，Microsoft就搶先推出了這套網路太空動作遊戲 Allegiance [illegible]MSN Game Zone進行[illegible]網路遊戲，在遊戲的世界裡面，[illegible]玩家在[illegible]，[illegible]



Allegiance巧妙融合了動作及策略[illegible]成份。在動作方面，當玩家進行戰鬥時，[illegible]操作[illegible]艦[illegible]面[illegible]人[illegible]此之外，玩家[illegible]、[illegible]。在策略方面，就[illegible]即時戰鬥遊戲[illegible]般，[illegible]操作己方所有的單位，以巧妙[illegible]戰略[illegible]敵人。



在Allegiance的世界裡，玩家[illegible]能[illegible]其他玩家[illegible]進行遊戲，無論是合作或是對戰，本遊戲都是一套相當不錯的網路遊戲另類[illegible]擇。

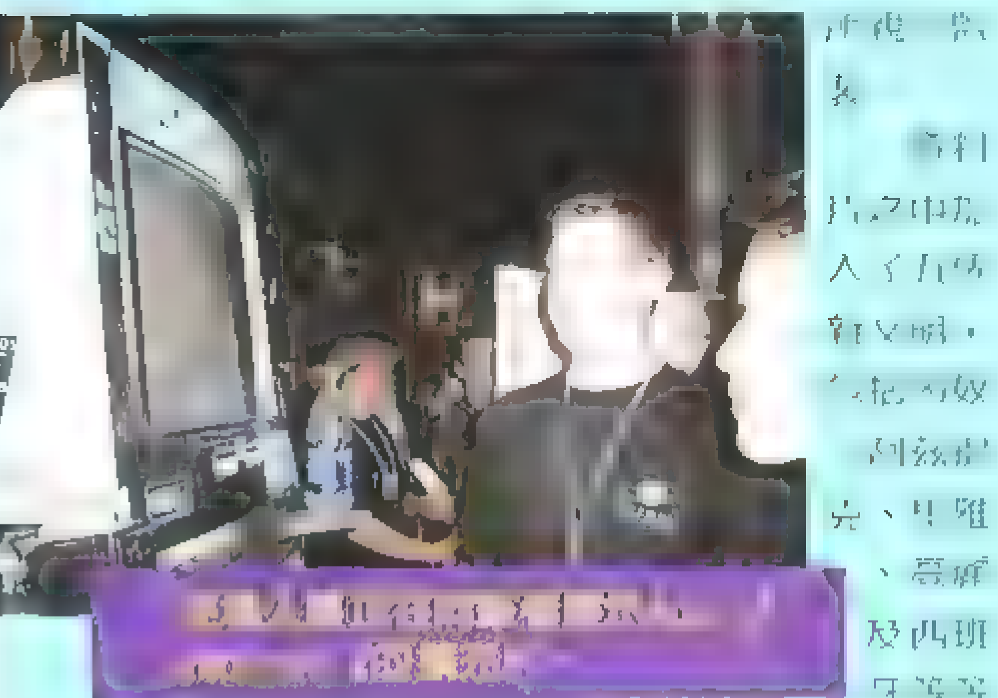


Age of Empire II : The Conquerors

- 設計公司：Ensemble Studios
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定2000年九月
- 遊戲類型：即時策略



Microsoft 所推出的AOE 產品[illegible]受好評，在二代推出之後，更是掀起了[illegible]片風潮。這次在會場上，Microsoft [illegible]沒有展出新的AOE 產品，但是卻[illegible]代的資料片。The Conquerors資料片加入了許多新的內容，而且是由原設計人Bruce SHelley [illegible]資料片之中加入了[illegible]文明，[illegible]、[illegible]及西班牙等等。



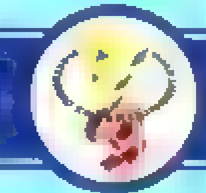
除此之外，資料片裡也加入了[illegible]全新的歷史戰爭，可以讓玩家享受。在單位方面，資料片加入了[illegible]種全新的單位[illegible]新的科技可供研[illegible]

除此之外，在[illegible]操作介面本身，[illegible]家可以將[illegible]指令放在排序裡面，[illegible]當所有的農作物都採收之後，[illegible]。

在[illegible]面，[illegible]入了隊形功能，讓[illegible]的單位也能夠像陸上單位那樣以固定隊形移動。在人民的操作方面，[illegible]指令之後，將會[illegible]動進行別的工作，而不會[illegible]本[illegible]樣，[illegible]在那[illegible]玩家的指令。



The Conquerors加入了全新的內容及[illegible]功能，擁有Age of Empire II的玩家千萬不能錯過。



Combat Flight Simulator 2 WWIIPacific THEATER

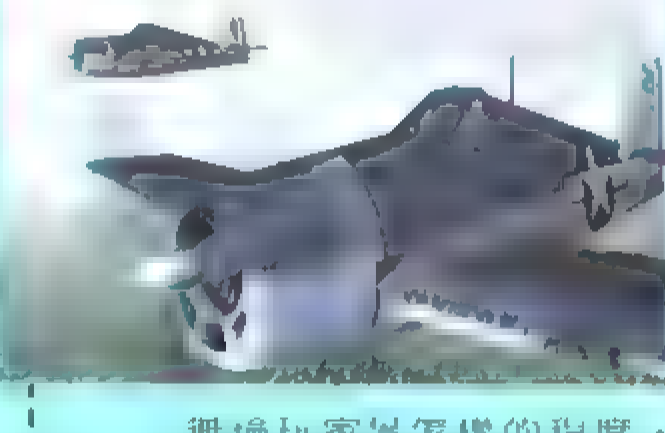
這套遊戲可以讓玩家體驗，二次世界大戰時日本及美國空軍之間交戰的感受。在遊戲中，玩家可以選擇扮演日軍或是美軍，駕駛雙方任何一架在二次世界大戰中使用過的飛機，在所羅門群島的上空交戰。本遊戲裡一共有120 個不同的任務，每個任務都是根據史實所設計，是一套相當考據精實的模擬飛行遊戲。



- 設計公司：Microsoft
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2000年第四季推出
- 遊戲類型：飛行模擬

Combat Flight Simulator 2 注重的是任務的真實度及飛機本身的模擬，因此在地形引擎上沒有另一套飛行模擬遊戲Crimson Skies好（筆者註：本遊戲的地形引擎相當不錯，只不過Crimson Skies 的引擎實在是太棒了）。不過即使如此，注重模擬成份的飛機迷，對於本遊戲應該不會失望。

Combat Flight Simulator 2 的圖形引擎，把大部份的資源集中到飛機本身圖形繪製上，因此每架飛機在畫面上的圖形都相當細膩；當玩家的座機受到損傷時，飛機的圖形都會反映出受到的傷害。事實上，除了飛機外表受到創傷之外，飛機本身的機體也會受到損害，例如當玩家的機尾被打掉時，遊戲引擎的物理運算就會重新以沒有機尾的方式來計算飛行物理；在這種情況下，玩家雖然還能駕駛飛機，但是操作上會變得相當困難。據表示，飛機上面的任何部份都有被打掉的可能。



無論玩家是怎樣的程度，只要選擇不同的難度，都可以盡情的享受這套遊戲。在會場展示的時候，遊戲是以最難的模式進行的，在這個模式之下，每個小動作都要由玩家自己控制；從升降起落架到不同階段的滑行速度，都是由玩家所操作，難度雖然高，但是真實性卻也相當高，相信專業級的玩家應該會喜歡本遊戲。

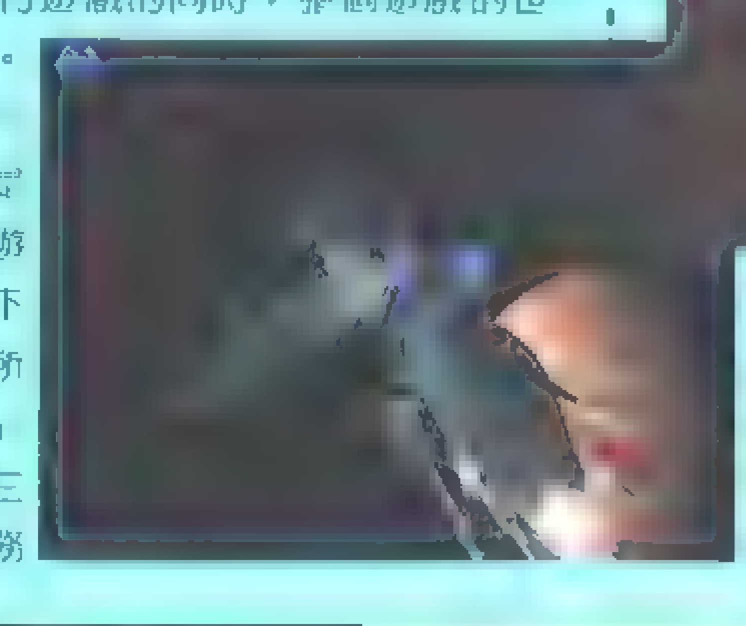


FreeLancer

- 設計公司：Digital Anvil
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2001年初推出
- 遊戲類型：宇宙模擬

FreeLancer是一套銀河飛將私掠者類型的遊戲。遊戲的時代設定在太陽系之戰後，整個星系的勢力落到了四個不同的家族手中；現在四個家族的目標，都是向星系之外未知的宇宙探險，並且占地為王。在這樣的時代之下，玩家所扮演的是如同傭兵一般的自由商人，以接受各種任務為生。

當玩家在進行遊戲的同時，整個遊戲的世界也會跟著改變。雖然遊戲本身有個主線故事，但是隨著玩家在進行遊戲的方式，接下來的任務都會有所不同。FreeLancer裡面一共有三百多個不同的任務種類，而每個任務裡面的成份，都會因玩家玩法的不同而改變。玩家在遊戲中的目的只有一個，就是建立自己在太空裡面的聲望，並且賺到更多的錢。



FreeLancer的圖形引擎相當強大，因此遊戲裡面連過場電影也是直接由引擎所繪製。除了各種光影效果之外，FreeLancer也採用了真正的粒子系統，讓每架戰機的噴射看起來更加華麗。據表示，本遊戲在推出後，Digital anvil將支援網路的升級程式，讓FreeLancer變成一套網路遊戲。



Crimson Skies

- 設計公司：Zipper Interactive
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2000年第三季推出
- 遊戲類型：飛行模擬

說到圖形引擎，Crimson Skies的圖形是無人能比的！這雖然是一套飛行模擬遊戲，但是遊戲注重的是任務及戲劇性，因此雖然真實度並不是很高，但是玩起來卻相當好玩。



Crimson Skies 玩起來的感覺，就好像在看好萊塢的電影一樣，玩家想要飛多高、飛多低都可以。遊戲裡還時常會有像印地安那瓊斯電影裡那種，從火車上跳到飛機上的動作情節，相當地刺激好玩。

Crimson Skies 是以1937年美國作為背景，但是遊戲的世界卻與真實的歷史毫無關係。在Crimson Skies 裡面，玩家將在美國的許多城市上空飛行。筆者從以前就希望，能夠有飛行模擬遊戲讓筆者在城市的建築之間穿梭，Crimson Skies特別的3D引擎設計，就能讓玩家們這麼做。在荒野的關卡裡面，玩家也能夠駕駛著飛機，對著火車開火……總之，

Crimson Skies 的任務設計，與一般的飛行遊戲大為不同，算是另類的飛行模擬遊戲。

Crimson Skies 的圖形，是筆者看過的飛行模擬遊戲之中最棒的！在會場的時候，設計小組向筆者展示了一個夜間的城市關卡，讓筆者驚訝不已：Crimson Skies的引擎在顯示遠距離的建築時，使用的是2D的材質直接貼圖，而近距離的建築才使用真正的3D物件顯示，兩種模式在畫面上巧妙地結合在一起，造成了夜間城市的驚人效果。

Crimson Skies 引人[illegible]



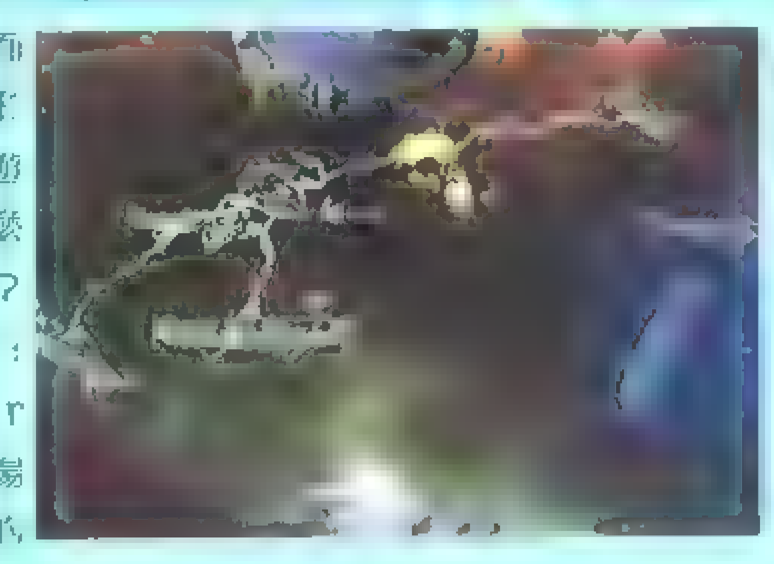
Conquest: Frontier Wars



- 設計公司：Digital Anvil
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定2000年第四季推出
- 遊戲類型：3D即時策略

這是一套由Digital Anvil 所設計的即時戰鬥遊戲，雖然該公司號稱這是3D介面，但是其實戰鬥本身還是在一個平面上進行。在遊戲中，玩家可以扮演三個不同的種族，以宇宙為背景，互相爭奪地盤。

既然是以太空為背景，玩家也許會問，宇宙裡面沒有如同地面上那般的地形障礙，那麼遊戲本身有什麼策略可言呢？在Conquest: Frontier Wars的戰場上，有許多的隕石群及宇宙星雲，都可算是遊戲裡面的"地形"障礙。



筆者相當喜歡遊戲裡面星雲的設計，基本上，遊戲裡[illegible]都有不同的性質，有些會侵蝕太空船的裝甲，有些會讓防護罩失效，更有些相當不穩定的星雲，玩家若在裡面開火，便會產生大爆炸！如何利用遊戲中的星雲來作戰，成為了[illegible]

隊形[illegible]也是[illegible]。在Frontier Wars 裡，玩家將可[illegible]艦隊的隊形；在完成設定後，艦隊移動[illegible]不會改變。[illegible]在進行遊戲時，[illegible]隊形進攻，[illegible]，或者是[illegible]隊形，才會受到最小的傷害。在會場上面，展示人員表演了隊形在遊戲中的重要性。兩邊實力相當的艦隊，一邊的隊形相當散亂，另一邊則是採用馬蹄型的隊形，結果馬蹄型的那邊大獲全勝。

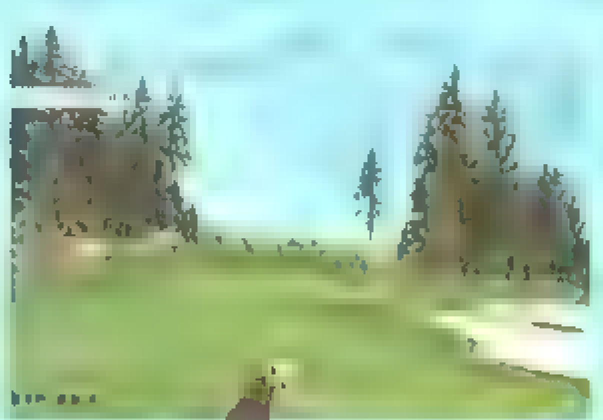


Microsoft Links 2001

- 設計公司：Microsoft Salt Lake
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2000年秋天
- 遊戲類型：運動

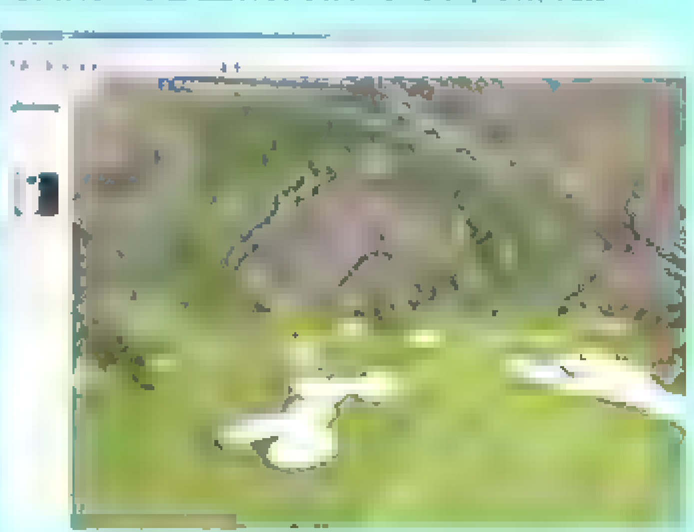
Access Software在去年突然宣佈被Microsoft 收購，自此之後，該設計小組[illegible]無息。原本該公司打算要推出Tex Murphy系列的續集，以及由Mark Hamall的Black Pearl漫畫系列所改編的遊戲，都變得沒消沒[illegible]久在商場上，筆者只看到了該公司的[illegible]系列產品：Links 2001。

Links 2001與前作最大的改變，就是本遊戲的圖形引擎是全新設計，不像以前的產品那[illegible]遊戲引擎。新的圖形引擎具有繪製[illegible]、山洞等等奇特地形的能力，而且遊戲中所有的3D物件，在Links 2001裡面都會經過材質的處理，讓遊戲的圖形看起來更加真實。



除此之外，在環境效果方面，設計小組對[illegible]夫球場裡面的環境及氣氛相當注重；在Links 2001裡面，玩家隨時都能夠看到葉子一片片從樹上掉下來，以及鳥兒在高空上飛行的等等背景活動。

為了要讓[illegible]不差，設計小組[illegible]向使用空中地形測量的方式來取得地形資料；在Links 2001裡面，設計小組採用了更進[illegible]位系統（GPS）來測量地形。據表示，光是每個果嶺上，測量小組就取得500多組數據，從此就可以看出遊戲的真實度有多高。



Links 2001裡也包括球場編輯器，玩家除了可以任意改變地形之外，還可以加入各種的3D物件。另外，玩家也可以任意改變遊戲裡面各種數據；舉例來說，玩家可以改變球桿的屬性，創造自己在遊戲世界裡面慣用的球具。

Links 系列發展了十幾年之後，到如今已經可以算是一套完美的產品了，所有玩家想得到、想不到的功能，在Links 2001裡面都應有盡有，是一套物超所值的產品。

Midtown Madness 2

- 設計公司：Microsoft
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2000年秋天推出
- 遊戲類型：模擬賽車

M[illegible]學院的學生，在兩個不同的城市裡面進行各種特技駕駛的訓練。在遊戲中，[illegible]將可以在三番市及倫[illegible]兩個城市裡面進行各種瘋狂的特技。



玩家也許會認為，兩個城市未免太少了吧！但是Midtown Madness 2設計小組依照了真正的城市，細心將城市的每個細節都輸入到遊戲裡面；也就是說，如果有去過三番市或是倫敦的人，將會發現遊戲的背景確實是相當精確。

在Midtown Madness 2 裡，設計小組加入了九部新的車輛可以供玩家駕駛。筆者最喜歡[illegible]雖然不[illegible]，但是在遊戲裡面[illegible]也挺爽的。遊戲的圖形引擎雖然不算很好，但是所有城市的細節都應有盡有。本遊戲支援多人連線，可以讓玩家們在城市中進行追逐戰，是一套相當不錯的產品。



E3深入專訪

 MechCommander 2

MechCommander 2將即時戰鬥遊戲帶到未來的世界。一般的機甲機器人遊戲，玩家都是以第一人稱的視角，操作一部機器人與敵人作戰；但是在



MechCommander 2裡面，玩家將扮演指揮官的角色，指揮一整個軍團的機器人，與敵方軍團進行大規模的戰鬥。

遊戲介面採用完全3D的模式，無論是地形、單位、或者是物件，都是真正的3D模組，不像一些遊戲是部份使用2D圖形的障眼法；也就是說，玩家在本遊戲中可以自由移動視角，毫不受到限制。

市面上大部份的即時戰鬥遊戲，都使採用關卡的方式來進行，而MechCommander 2使用的卻是在完整的故事上設定分界點，以取得據點的方式進行。在遊戲中，每個單位都各自有經驗值的設定；也就是說，既使是最基本的單位，如果使用久了，也能夠變成相當強大的單位。

- 設計公司：Microsoft
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2001年第一季
- 遊戲類型：即時戰鬥

在遊戲中，在破壞敵人的機器人後，只要不將其完全銷毀，都可以呼叫維修小組將敵方的機器人修復，並且收為己用；這代表著在Mech Commander 2裡面，一味地破壞

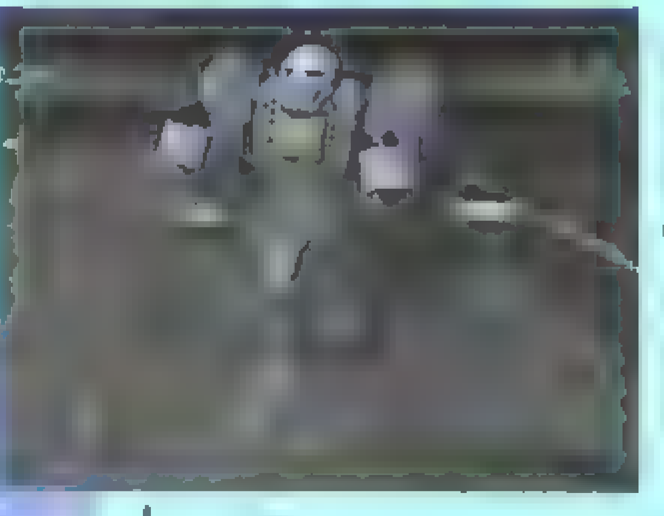




可是一點好處都沒有。Mech Commander 2支援八人多人連線，玩家可以經過網路，也可以經過Microsoft Game Zone與其它玩家連線。

MechWarrior 4

- 設計公司：Microsoft
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2000年第四季推出
- 遊戲類型：動作模擬



喜歡第一人稱視角機甲遊戲的玩家也不要失望，Microsoft這次在會場上面也展出了Mech Warrior 4。Mech Warrior系列從第一代以來，就都是由不同的公司所設計，現在Microsoft取得了該遊戲的版權，推出系列的第四代。

玩家將可以操作二十一種不同的機器人，在不同的戰場上與其它的機器人決鬥。Mech Warrior 4的圖形相當棒，除了地形本身相當平順之外，機器人本身的細節才是驚人的地方。在關卡設計方面，除了一般的荒野關卡之外，遊戲中也有許多的城市關卡；在城市裡面，玩家將可以比較遊戲中的機器人到底有多大。

喜歡複雜操作介面的玩家，Mech Warrior 4絕對可以滿足玩家的要求。從武器操作到機器人本身移動的方式，幾乎每個功能都可以自由操作。追求動作，不喜歡麻煩的玩家，也可以切入遊戲提供的簡單操作模式，不用煩惱操作方面的問題。







Metal Gear Solid

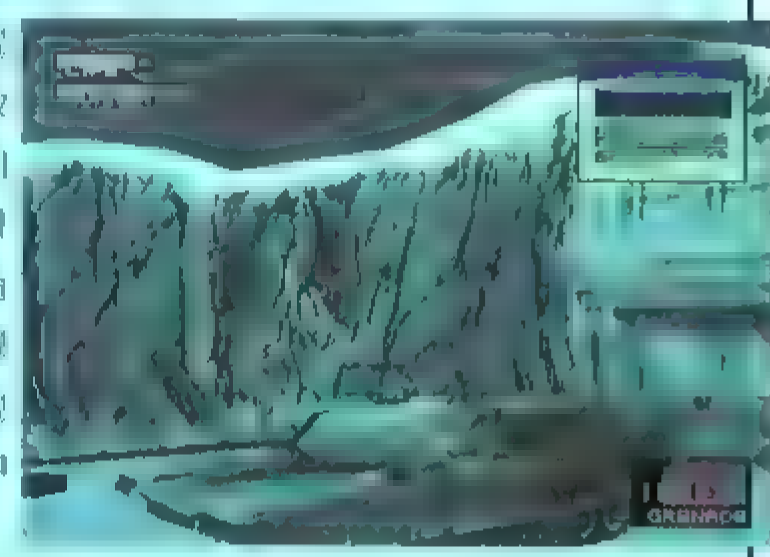
- 設計公司：Konami
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2000年9月
- 遊戲類型：動作冒險



Metal Gear Solid在去年於PlayStation上面推出時，受到了玩家們熱烈的迴響，現在Microsoft設計小組決定要將該遊戲移植到PC版本。據設計小組表示，Metal Gear Solid的PC版本會有許多改進，例如在圖形方面，整個3D引擎幾乎是重新設計過，讓遊戲能夠利用電腦的高解像畫面。在PC版本裡，除了故事模式之外，遊戲中也加入了三百多個不同的虛擬任務讓玩家進行。

玩家在遊戲中所扮演的，是退休的特別任務小組隊員Solid Snake。有一群恐怖份子挾持了位於阿拉斯加的秘密武器中心，並聲稱如果不滿足他們的要求，就會在二十四小時之內發射核子武器！主角在遊戲中的任務就是要潛入這個基地，並且將恐怖份子全部解決掉。

遊戲中將會有二十多種不同的武器可以使用，但是使用武力並非本遊戲的目的；所有任務的設計，都是希望玩家能夠想出各種不同的方法，來通過不同的關卡。玩過PS版本的玩家都知道，Metal Gear Solid有許多有趣的關卡，而這些關卡在PC版本中都會出現。





Loose Cannon

- 設計公司：Digital Anvil
- 發行公司：Microsoft
- 推出日期：預定於2001年初推出
- 遊戲類型：3D動作



Loose Cannon讓玩家扮演霹靂遊俠，駕著各種不同的車輛，在各城市中行俠仗義，是駕駛遊戲及3D第一人稱視角動作遊戲的組合。在遊戲裡面，玩家扮演的是一個警察，但是由於他辦案的方法太過自我，遭到警隊的開除，因此他成為了獎金獵人，以他的方式行俠仗義。



Loose Cannon裡面的城市關卡在設計上都相當精細，而且尺寸都相當大，玩家可以駕車在市中自由行動；高架橋、鬧區、商業區，等等，在遊戲中玩家都可以看得到。如果在遊戲裡面看到其它的車輛，隨時都可以換車。遊戲裡面有六十幾種不同的車子，從小客車到大貨車，玩家都有機會可以駕駛。

在一些車輛沒有辦法進入的地方，主角就得要下車，在這個時候，遊戲就會變成第一人稱視角的動作遊戲（雖然遊戲的介面並不會改變）。在遊戲中有許多武器可以使用，但是主要的武器是一把狙擊槍。本遊戲的引擎可以讓玩家從遠處攻擊敵人，尤其在城市的關卡中，使用狙擊槍在多人連線的模式裡更是有趣。

據設計小組表示，在遊戲中每個城市之間都有道路相通，因此如果需要到另外一個城市的話，得要自己開過去；因此，本遊戲除了城市關卡之外，也有許多公路的關卡，內容相當地豐富。



E3深入專訪

Electronic Arts >>>>



Command & Conquer Renegade

Westwood Studios的「終極動員令」(Command & Conquer) 系列，可以說是歷史相當悠久；也有許多人說，這套系列是帶動即時戰鬥遊戲風潮的產品。許多年來，Westwood推出了許多該系列產品，精心創造了一個C&C的世界。在以往的產品之中，玩家都只能夠以指揮官的身份，以即時戰鬥遊戲的模式來體驗C&C的世界；不過這次在會場上面展出的Command & Conquer Renegade，則可以讓玩家以全新的角度來進入C&C的世界。



Studios在E3展示Command & Conquer

在Renegade裡面，玩家不再指揮全部戰局，而是扮演Commando的角色。沒錯！就是以前在C&C系列裡面的那個手持狙擊槍、配帶著C4火藥的Commando！玩家將以第一人視角動作遊戲的方式，在C&C世界裡面進行許多不同的任務。



雖然遊戲變成了第一人稱3D視角，但是遊戲卻還在C&C的世界裡面，因此在每個任務中，玩家其實都是身在一個戰役之中。遊戲裡將可以看到所有在以往C&C系列裡面出現過的建築及單位，而身為Commando的玩家，在遊戲裡面除了配有狙擊槍及C4火藥之外，還能夠隨時操作任何一個GDI單位；除此之外，玩家還能夠進入遊戲裡面任何的建築。Renegade可以讓玩家步入體驗C&C的世界，從以往觀戰的角度變成身為軍隊裡面的一員。

- ▶ 設計公司：Westwood Studios
- ▶ 發行公司：Electronic Arts
- ▶ 推出日期：預定2000年秋季
- ▶ 遊戲類型：3D動作



Renegade使用的是Westwood本身所設計的3D引擎，而且是專門為本遊戲所設計的引擎，充份將C&C戰場的感覺，以3D的方式表現了出來。遊戲引擎除了能夠圓滑地在室外及室內模式之間切換之外，還擁有顯示遠距離的功能，可以讓玩家利用狙擊槍從很遠的地方就解決敵人。Renegade是筆者強烈推薦的動作遊戲，喜歡C&C系列的玩家更不能夠錯過。

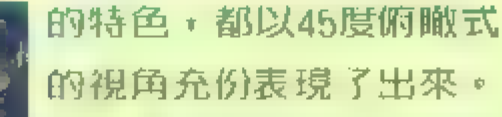








Command & Conquer Red Alert 2



- ▶ 設計公司：Westwood Studios
- ▶ 發行公司：Electronic Arts
- ▶ 推出日期：預定2000年秋季
- ▶ 遊戲類型：即時戰鬥



C&C的故事不但相當複雜，系列不同，交待的故事也不同。C&C講述的是GDI及NOD現代的征戰故事，C&C二代講述的是他們未來的戰鬥，Red Alert則是講述NOD的前身蘇聯與GDI的故事；這次在會場上面，Westwood Studios令許多人意外的展出了Red Alert 二代。利用C&C Tiberian Sun的引擎，Westwood Studios的Red Alert 2 可以讓玩家繼續一代的故事，享受更多蘇聯及美國的戰鬥任務。

遊戲的故事發生在一代之後，在一代中，蘇聯的武器科技突然變得強大了許多，並且勢如破竹地一路打到美國來。沒錯，在Red Alert 二代裡面，遊戲的戰場從歐洲轉到了美國！在遊戲中，每個任務都將會在著名的美國城市中進行，從華盛頓到紐約、從三藩市到洛杉磯，運用Tiberian Sun的引擎，Red Alert 2將每個城市的特色，都以45度俯瞰式的視角充份表現了出來。

除了許多在一代中出現的單位都會在二代中出現之外，雙方這次也各自都有許多新科技。在一代裡面，許多玩家對於GDI海軍砲艇太過強大而有所詬病，在二代裡面，設計小組為雙方都增加了許多的海上武器，除了砲艇、潛水艇之外，雙方都各自擁有操作海洋動物的科技。也因如此，在Red Alert二代裡面，玩家將可以首次享受真正的海、陸、空的三棲戰鬥。

蘇聯其它的新科技，包括改進的德斯拉科技、念力科技及核子科技，而聯軍所擁有的新科技，包括時間科技、閃電系統及氣候操作科技。在一代中出現的Tonya（相當於C&C的Commando），在二代中也會再次出現，不過在二代中，Tonya的能力更強了，不但能夠上山，也可以下海，沒有任何地形可以擋得住她。



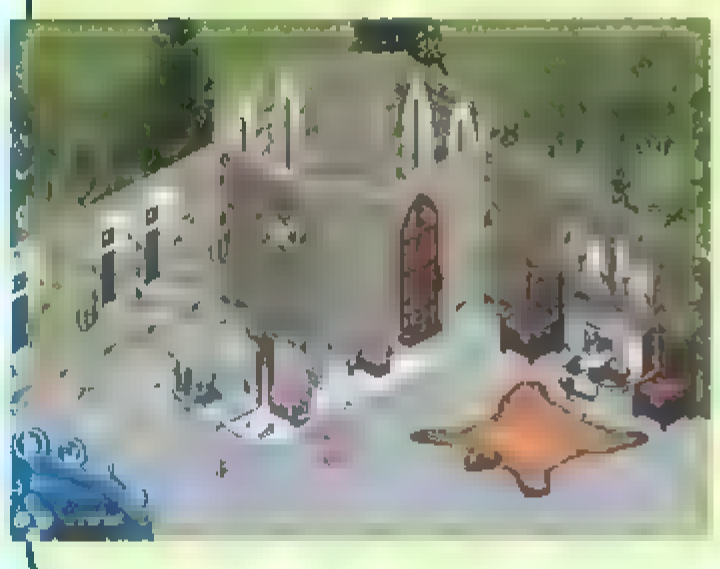
Red Alert 2 在會場上看起來是一套相當有趣的產品，玩過一代的玩家，對於它應該是不會失望的。





The Sims: Livin' Large擴充片

- ▶ 設計公司：Maxis
- ▶ 發行公司：Electronic Arts
- ▶ 推出日期：預定2000年秋天
- ▶ 遊戲類型：個人模擬



Sims這套遊戲是注重模擬個人發展的產品，主要為操作少數幾個人，以各種方法影響他們的人格及事業的發展。這次在會場上面展出的Livin' Large擴充片，加入了五種新的事業類型，可以讓遊戲中的人物發展變化更多樣化。

除了新的事業發展之外，擴充片裡面也加入了新的突發狀況，增加遊戲的趣味度；例如外星人綁架、鐘樓大軍、神燈精靈等等各種天方夜譚的突發狀況。



American McGee's Alice

這套遊戲在宣佈之後，就一直甚受矚目，可是直到E3展前都沒有人看過它的真面目，這次在E3會場上面，EA也採用劇場展示的方式，僅有少數的記者看。American McGee的名字也許玩家們很熟悉，他原本是id Software的開山始祖之一，許多Doom及Quake的關卡都是由他設計，不過在幾年前，由於他與John Carmack起了衝突，因此遭到炒魷魚的命運，在那之後，他就加入了EA的陣容，並且開始了其秘密計畫，也就是American McGee's Alice（愛麗絲夢遊仙境）。



愛麗絲夢遊仙境是名的童話故事，可是玩家們知道，本故事的原文並不是快樂的童話，而是相當黑暗的故事嗎？愛麗絲夢遊仙境是由Lewis Carroll所著，在原文裡面，所有的人物都相當邪惡及黑暗，是一部寫給成人所看的小說，American McGee忠於原著，設計出了這套相當黑暗的遊戲。

- 設計公司：Rogue Entertainment
- 發行公司：Electronic Arts
- 推出日期：預定2000年秋天
- 遊戲類型：動作／冒險

American McGee's Alice利用Quake 3的引擎，以第一人視角的模式，將整個"仙境"創造了出來。愛麗絲得使用她本身的力量，在遊戲中15個不同的區域（關卡）裡面冒險，並且在最後打敗人魔紅心女王。所有在原著中出現的角色，在遊戲裡面都會出現，如笑嘻嘻的變臉貓、茶會裡面瘋帽象及巨大的毛蟲，在遊戲中都可以看到他們的蹤影。

American McGee's Alice擁有許多冒險成份，愛麗絲身體也會隨時起變化：有時候變小、有時候變大、有時候又會變成其他的動物；如何能夠順利過關，就完全要靠玩家的想像力了。對於第一人稱視角的動作遊戲來說，American McGee's Alice可以說是一套相當創新的產品。筆者將會在之後以專訪的方式，為玩家們進行深入的報導。



Black & White

- 設計公司：Lionhead Studios
- 發行公司：Electronic Arts
- 推出日期：預定2000年冬天
- 遊戲類型：角色扮演



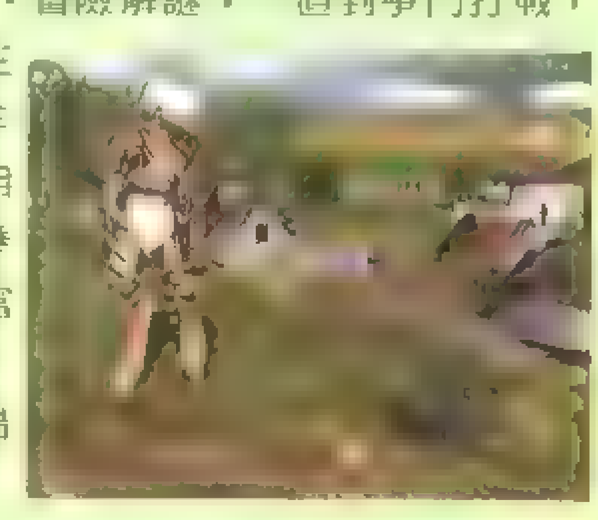
Peter Molyneux，也就是著名牛蛙公司（Bullfrog）的創始人，在離開該公司之後，另自成立了Lionhead Studios，而第一套設計的產品Black & White就received好評。Peter在牛蛙公司時，就是以設計POPULOUS出名，而Black & white也是一套讓玩家扮演神明的遊戲，不過有點不同的是，Black & white並不是即時戰鬥遊戲，而是一套角色扮演的遊戲。

遊戲的世界是伊甸園，玩家雖然是一個神，但是在伊甸園的世界裡，卻有一個代表的實體；這個實體是一個生物，經由控制這個代表玩家的生物，可以指揮他在世界裡面冒險。由於玩家是神，因此玩家要如何指揮該生物都可以，不過隨著玩法的不同，該生物不是成為邪惡的化身，就是正義的使者。

在完成訓練玩家的生物後，一連串的考驗就會展開。在遊戲中，玩家將會遇到其他神明，他們也都會各自有代表它們的生物，在遊戲中最終的目的，就是要將其他神明消滅，讓自己成為世人唯一膜拜的神明。

Bullfrog這次在會場上展出的遊戲Black& White 吸引著不少人

遊戲使用相當強大的3D引擎，創造出了一個規模龐大的世界，讓玩家能夠有足夠的空間探險。從角色的訓練培養、冒險解謎，一直到爭鬥打戰，Black & White三段式的RPG遊戲作法，是一套風格相當獨特的產品。華麗的圖形加上豐富有趣的遊戲內容，是一套絕對不容錯過的強片。





Clive Barker's Undying

- 設計公司：DreamWorks Interactive
- 發行公司：Electronic Arts
- 推出日期：預定2000年秋天
- 遊戲類型：第一人視角3D動作遊戲

得過數個奧斯卡金像獎的編劇兼導演Clive Barker，可算是恐怖電影的宗師，曾經撰寫過許多恐怖小說。這次Dreamworks Interactive取得了Clive Barker的同意，綜合了他所有小說中的精華，並以[illegible]在Clive Barker親自監督之下，設計了一套恐怖冒險遊戲。

故事背景設定在1920年的愛爾蘭，主角的朋友Jeremiah有四個兄弟，都在離奇的情況之下一一死亡；更可怕的是，他們在死後不久都復活，變成了行屍走肉的殭屍。這四個殭屍復活的目的只有一個，就是要將Jeremiah給殺死！

原來，Jeremiah的家族受到了Undying之王的詛咒，因此，到了Jeremiah這一代時，就會收到絕後的命運。為了要解除Undying的詛咒，主角將得踏上五個不同的征途，以解救自己的好朋友。在每個征途上，主角都會遇到一位Jeremiah死去的兄弟，到最後則會與Undying之王進行決戰。

Clive Barker's Undying運用Unreal Tournament的引擎，營造出了相當恐怖的氣氛。整個遊戲關卡的背景及故事情節，讓筆者玩不到五分鐘就覺得毛骨悚然。Undying的每個關卡都充滿著神秘、詭異及恐怖的調調，玩起來的感覺比起[illegible]有過之而無不及，是喜歡恐怖類遊戲玩家不可錯過的一套產品。



Need for Speed: Motor City

- 設計公司：Electronic Arts Seattle
- 發行公司：Electronic Arts
- 推出日期：預定2000年秋天
- 遊戲類型：模擬賽車



Need for Speed系列一直以來都相當受歡迎，因此每年在E3的時候，EA總是會推出一套新的Need for Speed產品。今年EA的這套Motor City，似乎是一套復古之作。在本遊戲裡面，玩家將有機會駕駛30年代到70年代的各式古董車，在城市或是鄉村的道路上面盡情奔馳；玩家要開多快都可以－只要不要被警察給抓到。

在Motor City裡面，遊戲的目的以賽車為主，而遊戲裡的賽車又分為兩種：一種是平常的合法賽車大賽，得到冠軍的人將可以得到一筆獎金；另一種賽車則是街上的非法賽車，在每局開始之前，玩家可以下賭金，以賭博的方式來賺錢。無論如何，在Motor City裡，賺錢是相當重要的，唯有賺錢才能夠為自己的座車升級。

在遊戲裡面，玩家不但能到車行購買新零件，也能夠到廢車廠或是與其他賽車手交換零件。在遊戲裡面賽車時，要是車輛受到了損害，就得要進行維修，不像一般賽車遊戲，車輛會自動在下一場上自動恢復原狀。

Motor City是第一套運用四點物理計算的Need for Speed遊戲，也就是說，車輛之間的物理反應及在損傷模組等方面都會變得更加真實。

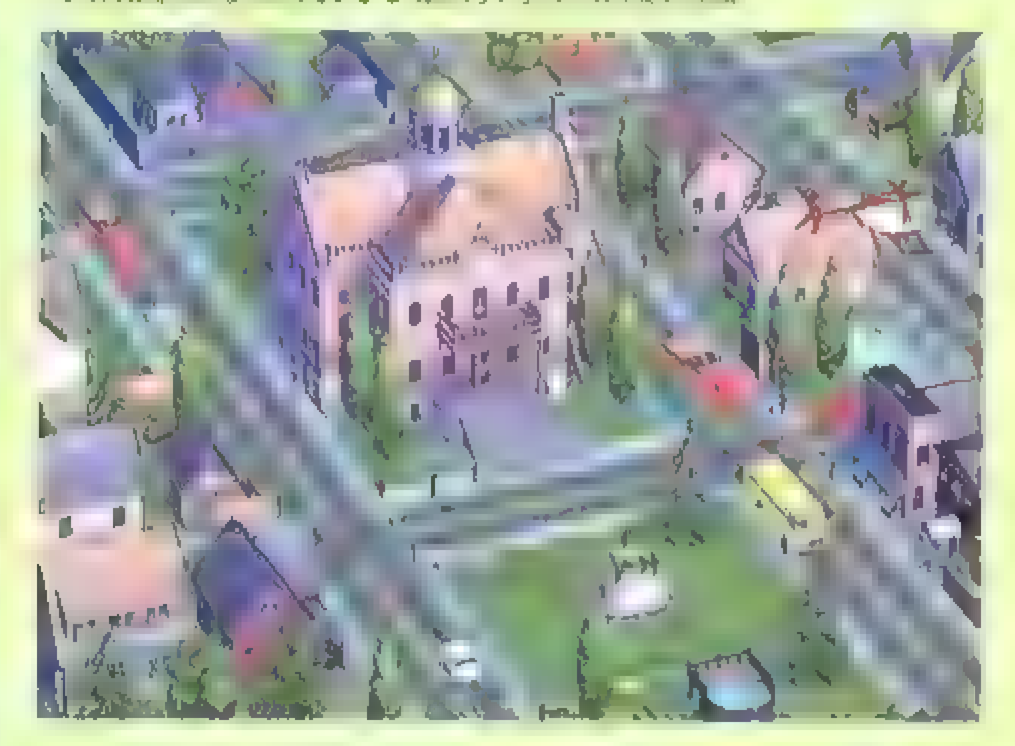


SimsVille

- ▶ 設計公司：Maxis
- ▶ 發行公司：Electronic Arts
- ▶ 推出日期：預定於2001年推出
- ▶ 遊戲類型：模擬策略

Maxis 從開創以來，所推出的都是模擬類型的遊戲。這次在E3會場上，展出的這套SimsVille 馬上就引起了筆者的注意。在SimsVille 裡面，玩家將會有機會建立自己的一個小鎮。

嗯！乍聽之下，玩家也許會問，這與Sim City有什麼不一樣呢？基本上，Sim City是一套模擬大規模的城市建立遊戲，但是在許多細節的地方卻完全無法控制。SimsVille雖然規模較小，但是卻能夠仔細觀察每個居民生態的另類模擬遊戲。



在SimsVille裡，幾乎每個遊戲中的細節都可以加以控制，玩家可以規劃小鎮的地皮使用方式、建立道路、建立各種不同的商店及學校等等的建築。最令筆者激賞的，就是在SimsVille 裡，將可以清楚地觀察小鎮中的每個居民！

每個居民都有其不同的人格，而人格的發展有一半是受到環境的直接影響。觀察鎮裡居民每天的生活是相當有意思的一件事，一個小鎮裡面將會有上百個居民，因此玩家可以"偷窺"的選擇相當多。

原本在Sim City裡面如同螞蟻點的人們，在SimsVille 裡，將可以看到他們每日的作息，無論是上學、上班或是戶外活動，SimsVille 都完美表現了出來。

SimsVille 的模擬引擎不但功能強大，在圖形引擎方面也相當的注重細節。從觀察每戶人家的住所，就可以輕易發現每個家中的狀況：有錢人的家中會有很豪華的傢俱及各種不同的娛樂設備，而環境不好的家庭，則是呈現家徒四壁的情景。同樣的，如果一間商店的生意興隆，那麼店內的裝潢就會越來越新；相對的，如果生意不好的話，那麼商店的擺設就會變得越來越舊。

在SimsVille 裡，玩家唯一的目的就是好好的建設經營小鎮，讓更多的住戶遷入。SimsVille 是相當有趣的一套模擬遊戲，也是筆者相當期待的遊戲之一。



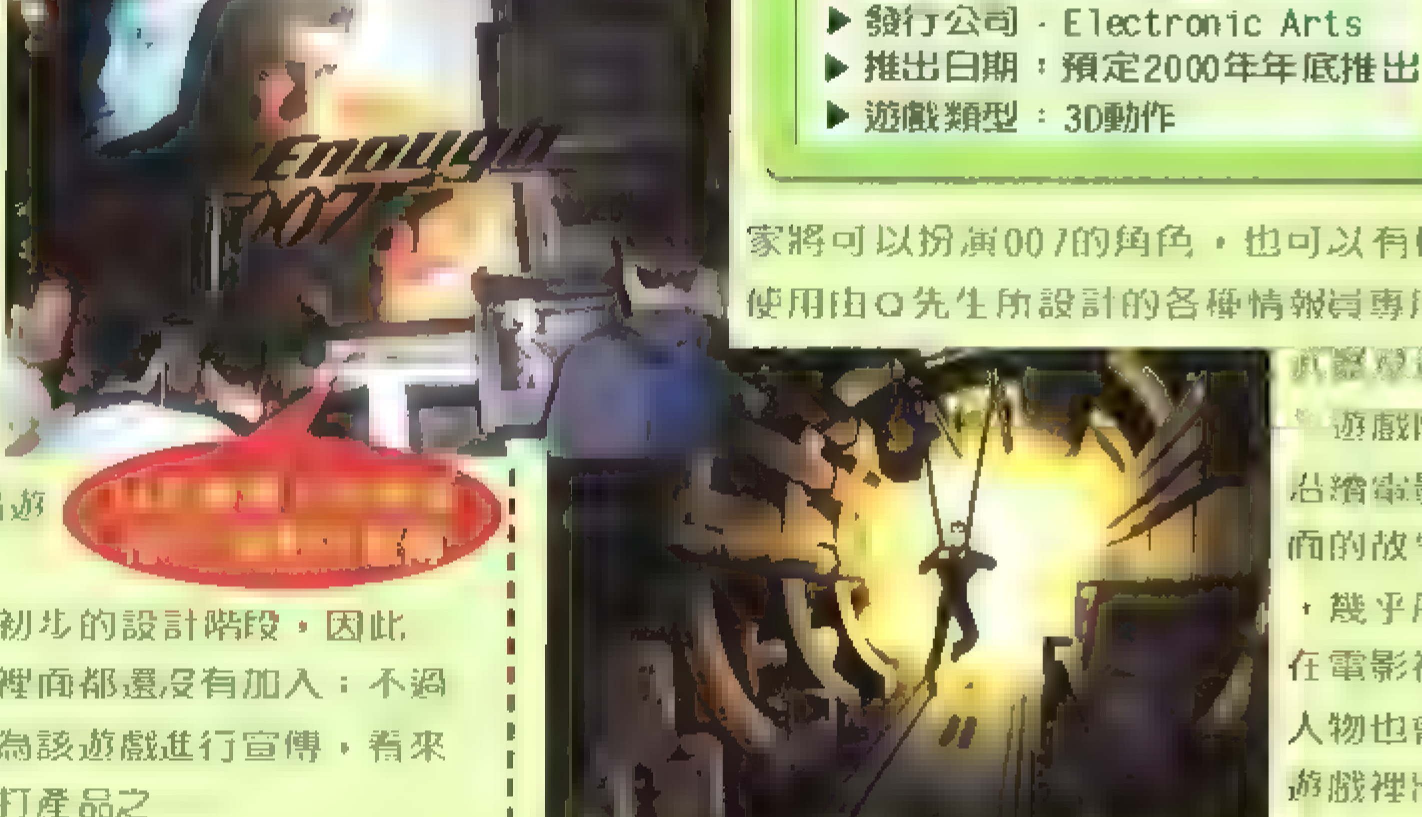
The World is Not Enough

- ▶ 設計公司：EA Games
- ▶ 發行公司：Electronic Arts
- ▶ 推出日期：預定2000年年底推出
- ▶ 遊戲類型：3D動作

在N64上面推出的007遊戲在市場上面甚受好評，甚至被譽為第一人稱視角動作遊戲的代表性產品之一。這次在會場上面，EA得到了米高梅電影公司的授權，將以去年推出的007電影The World is Not Enough（縱橫天下）為背景，設計了這套同名的電腦遊戲。

在展覽時由於遊戲尚在初步的設計階段，因此一些預定的功能，在展示版本裡面都還沒有加入；不過EA在會場上可以極盡所能地為該遊戲進行宣傳，看來本遊戲是EA今年聖誕節的主打產品之一。

基本上，在The World is Not Enough 裡面，玩家將可以扮演007的角色，也可以有機會使用由Q先生所設計的各種情報員專用的武器及道具。遊戲除了沿續電影裡面的故事外，幾乎所有在電影裡的人物也會在遊戲裡出現。

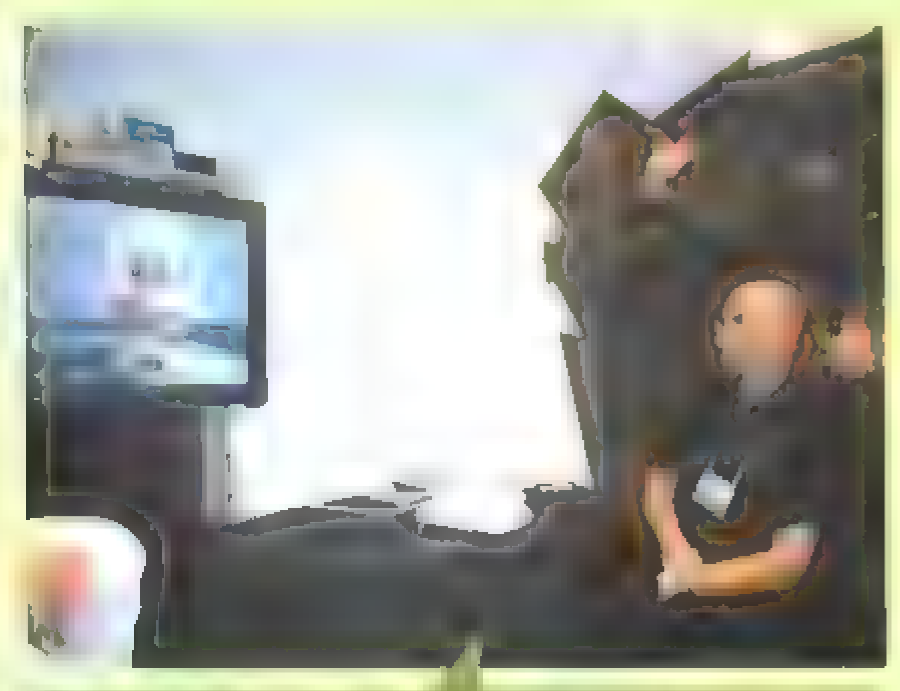


Origin（Ultima Online 2）

- 設計公司：Origin Systems
- 發行公司：Electronic Arts
- 推出日期　預定2001年發行
- 遊戲類型：網路RPG

Origin在數年前設計網路創世紀一代後，帶動了業界推出網路遊戲的風潮；這次在會場上，Origin展出了眾人所期待的Ultima Online 2

這次在會場上面，Origin宣佈了兩個消息，其中一個是壞消息，一個是好消息。好消息當然是Ultima Online 2 的推出，壞消息就是：EA決定放棄Origin這個品牌！也就是說，雖然Origin的設計小組仍然存在，但往後他們所推出的遊戲，將不會掛上Origin的品牌！Origin設計小組不會再推出單人模式的遊戲，往後由他們所設計的網路遊戲，都將會以Ultima Worlds Online的品牌推出



[illegible]據表示，為了能夠讓Origin這個名字能夠繼續，設計小組決定將Ultima Online 2的名字改成Origin；也就是說，玩家以後不用稱這套遊戲為Ultima Online 2，而要改名為Origin

其實，將遊戲名字改成Origin是相當妥當的作法，因為筆者看到遊戲後，發現它雖然仍是以不列顛尼亞為背景，但是在整體的感覺上，卻與Lord British所創造的Ultima世界已經迥然不同

在Origin裡面，整個世界分為三個部份，分別是過去、現代及未來三部份。玩家在遊戲裡面可以自由地在這三個時代裡面穿梭，不過在不同的時代裡，在建築及怪物的種類上都大有不同。

Origin採用的遊戲介面，有如EverQuest那樣的3D視角；不同的是，玩家在畫面上可以看到自己所操作的人物。這是相當重要的一個功能，因為在Origin裡面，玩家之間不但能夠使用文字來溝通，還可以使用肢體語言



沒錯！肢體語言是Origin的一大特色之一，玩家在遊戲中將能夠設定各種的肢體語言，遇到淑女的時候，[illegible]手勢



在Origin裡面[illegible]“安全地帶”[illegible]，在安全地帶裡面，玩家們不能攻擊其他玩者，但是仍可以殺死怪物並進行冒險。這種設計是為了要讓剛開始的玩家能夠在遊戲裡面順利生存，不會一開始就被[illegible]幹掉



在Origin裡面的[illegible]怪物，全部都是由著名的漫畫家Todd McFarlane所設計，他最著名的漫畫系列就是Spawn（閃靈悍將），筆者前陣子參加紐約玩具展時，發現會場上面展出了Origin遊戲的怪物模型，這些模型將會於2001年與遊戲同步推出。

E3深入專訪



Infogrames

Alone in the Dark 4 : The New Nightmare

- 設計公司：Darkworks
- 發行公司：Infogrames Inc.
- 推出日期：預定2000年年底
- 遊戲類型：動作冒險

鬼屋魔影系列陪伴著筆者長大，在第一集遊戲推出後，好一段時間都沒有該系列的消息了，這次在E3會場上面，Infogrames展出了鬼屋魔影第四代，讓筆者振奮不已。在四代中，玩家將可以扮演兩個不同的角色，以兩種不同的角度，來體驗同樣的一個故事。玩家可以扮演Edward Carnby，一位出名的超自然偵探；也可以扮演Aline Cedrac，一位冒險家兼人類學家。

鬼屋魔影四代吸引了許多人參觀

遊戲的背景設定在緬因州海外一座名為黑影島的孤島。遊戲中每個角色前往該島的原因都不一樣，但是他們都不知道在島上有什麼樣的邪惡力量正在等待者。遊戲的操作介面與前幾代都差不多，基本的控制就是前進、後退、左轉及右轉，以及動作按鈕。但是在遊戲的圖形上，卻比前幾代進步得多了。

在鬼屋魔影四代裡面，一反以往的作法，在遊戲中，玩家將會看到有數十個NPC角色出現，這些NPC將會在遊戲中幫助玩家，解開遊戲中許多的謎題。鬼屋魔影四代的音效及圖形，讓遊戲本身的緊張感增加許多，因此遊戲本身也變得更加恐怖。





Independence War 2



- 設計公司：Particle Systems
- 發行公司：Infogrames, Inc.
- 推出日期：預定於2000年第三季推出
- [redacted]：太空模擬

在第一代故事發生的100年後，人們開始到遙遠的太空中殖民，但是在政府決定將空間開放給一些大企業公司之後，這些公司就壟斷了每個空間站，並且收取昂貴的使用費。遊戲的主角Cal Johnston在小時候目睹了其父親被一無良商人謀殺之後，就相當厭惡這些公司；就因如此，他開始了羅賓漢式的劫富濟貧生活方式。

Independence War 2的背景是一個十六星系的太空，玩家可以自由地在整個太空裡移動，Independence War 2雖然有個相當完整的故事主線，但是玩家要如何進行遊戲，則有完全的自由，換句話說，在Independence War 2裡有一系列需要完成的事件，不管用什麼樣的順序完成這些事件，只要全部完成，遊戲就算結束。



遊戲的玩法如同銀河飛將私掠者般，玩家可以駕駛四十幾種不同的太空船，並且接受不同的任務。玩家可以儘快將遊戲的主線故事玩完，也可以慢慢享受遊戲中超過一十幾個支線故事。多人連線的功能也是本遊戲的一大賣點，玩家可以進行對戰，也可以多人合作進行遊戲中的任務。



特別報導

Bluebyte Software >>>>



Battle Isle: The Andosia War

▶ 設計公司：Bluebyte Software
▶ 發行公司：Bluebyte Software
▶ 推出日期：預定於2000年第三季
▶ 遊戲類型：戰略模擬

Battle Isle :The Andosia War是一種全新的戰鬥模擬遊戲，它結合了回合制及即時戰鬥的兩種模式，以整個世界作為背景，與敵人作戰。在 Battle Isle 裡，整個星球都是戰場，遊戲的圖形引擎，讓玩家能看到地平線及相當遙遠的地方。

基本上，整個戰場的地形是以許多島嶼所組成，玩家必須要慢慢將每個島都攻下來，才能夠算是完成一個任務。

Battle Isle: The Andosia War是一個真正可以讓玩家進行海、陸、空一體戰鬥的遊戲。在遊戲中，每一類的武器都有十幾種，讓遊戲玩起來有許多種的變化；在資源的管理方面，Battle Isle 關卡上的資源都相當有限，因此在遊戲中儘快攻下許多地盤，是遊戲中最重要的課題。

在建築方面，Battle Isle 與一般即時戰鬥遊戲並沒有什麼不同，從基本的建築一直升級到高科技的建築，隨著遊戲的進行，能夠建造的種類也會增加。在Battle Isle裡面，玩家不但能夠自由改變視角，也可以任意放大、縮小；每個在遊戲中的建築或單位，都是相當精細的3D圖形，因此既使放大圖形，也不會產生粗點。Battle Isle 支援八人連線功能，並且能夠經由Bluebyte的Bluebyte Game Channel進行對戰。



Dragon's Lair 3D

▶ 設計公司：Bluebyte Software
▶ 發行公司：Bluebyte Software
▶ 推出日期：預定於2001年第一季推出
▶ 遊戲類型：動作冒險

Dragon's Lair 第一代使用了互動MPEG 1影片，讓玩家可以決定故事的內容，可以算是互動式電影的始祖。這次在會場上面，Bluebyte展出了Dragon's Lair 3D；利用3D引擎，Bluebyte將Dragon Lair 的故事帶到了立體的世界。



最近動畫界發明了一種新科技，讓動畫師以3D程式繪製圖形，但是顯示時看起來卻又像是2D的動畫。Dragon's Lair 3D就是運用這種科技，讓玩家可以自由在3D的世界裡面移動，但是又可以讓畫面保存著有2D卡通的感覺。

在以前，Dragon's Lair 系列遊戲一向都是以放一段卡通，然後在抉擇處由玩家選擇，然後依照玩家的決定，放另外一段卡通的方式所進行；但是Dragon's Lair 3D不但可以讓玩家在世界中自由行動，而且在遊戲中有更多不同的謎題！在以前2D動畫無法設計的謎題，在Dragon's Lair 3D裡面都可以做到。當然，Dragon's Lair 3D也保存了系列裡一向的幽默感，讓玩家在進行探險時，也能夠時常會心一笑。

E3深入專訪



- 設計公司：Bluebyte Software
- 發行公司：Bluetyle Software
- 推出日期：預定2000年11月
- 遊戲類型：即時戰略

工人物語一向是Bluebyte Software的代表作。這次在會場上展出的Settler 4（工人物語四代）在內容上更是超越了以往幾代。在第四代中，一群邪惡的種族因為反叛了神明，被放逐到宇宙裡面最可怕的地方，也就是地球。在他們到達地球之後，因為討厭任何綠色的東西，便開始摧毀世界上所有的植物。玩家所扮演的是居住在地球上的居民，對於這些外來的破壞者，原住民們必須要團結起來對抗他們，以保護自己的家園。

工人物語四代在圖形上做了重大的改變，圖形本身在細節上比起前幾代要精密許多，甚至可以看到人物臉上的表情。遊戲中可以選擇扮演三種民族：羅馬人、馬雅人或是維京人，每個不同的民族都有二十幾種不同的任務。遊戲中還有上面提到的邪惡民族，雖然不能夠操作扮演這個民族，但他們卻是故事中不可分離的一部份，無論玩家扮演那種民族，到最後的目的都是要與黑暗民族作戰。

在工人物語四代裡面，遊戲的內容變得更加多樣化。獵人在遊戲中可以狩獵的動物種類增加了許多，而交通工具也多了好幾種。四代最重要的改變，就是如果玩家的人物老是經過同一個地方的話，那麼該處就會變成一條道路！所謂"路是人走出來的"，在工人物語四代裡面一點都沒有錯。

工人物語四代也增加了許多新人物：破壞者的專長，就是將敵人的建築從裡面破壞，不過玩家也能夠在建築裡面設下陷阱，來防止破壞者的入侵；魔法師可以施展各種魔法，因此除了徒手戰鬥之外，也可以進行魔法大戰。

在多人連線方面，由於遊戲本身支援很大的關卡地圖，因此一次能夠同時有十四個玩家一起進行對戰！工人物語四代是第一套支援Bluebyte Game Channel的遊戲，代表著玩家也能夠在網路上面尋找對手。值得一提的是，Bluebyte Software將會推出工人物語一到三代的合輯，並且會與四代同時推出。



這次會場上展出的遊戲實在是太多了，既使筆者再怎樣簡略介紹每套遊戲，這期還是只能介紹二十幾套而已。事實上，筆者這邊還有約六十幾套很棒的遊戲尚未報導！在下一期裡，筆者將會為各位玩家們進行更多的E3特別報導，敬請玩家們期待。



網路三國

連線測試報導

三國遊戲受大眾青睞



要說目前市場上賣的最好的三國遊戲，除了剛上市但造成轟動的三國群英傳之外，由光榮公司出品的三國志系列亦相當受大家的歡迎。從第一代那個歪七扭八的平面式中國地圖開始，就不知道有多少人為了要完成一統中國的夢想，每天廢寢忘食、焚膏繼晷的盯著自己的電腦螢幕，巴不得趕緊幹掉所有的各方梟雄。但是隨著時代的進步，網路時代的來臨，一些可以利用連線方式對戰的三國相關遊戲也相繼出籠。

不過最令人失望的是，這些遊戲幾乎就是只能兩人對戰，要不就是連線人數受到限制，沒有辦法像許多玩家喜歡玩的文字多人連線冒險遊戲（MUD）一樣，可以同時和數以百計的玩家一起享受四處征戰的樂趣。所以當筆者一聽到這款同時兼具三國背景及網路多人連線的「網路三國」的消息時，為了要一飽私慾，啊，不是啦，是為了要讓更多的玩家可以搶先了解這款遊戲的特色跟風格，所以馬上就想辦法拿到了一套測試版，在數天不眠不休的研究之後，總算才能在這邊做個介紹，接下來就讓筆者一步一步的抽絲剝繭、由外而內的跟大家分析分析一下吧！

賺錢為快樂之本

一開始玩家可以利用各種不同的基本任務或是跟山野獸作戰來賺取經驗值及金錢。在網路三國的世界裡，舉凡食物、衣服、武器、裝備、官位、練兵、土地開發、研發軍事等等通通都得用到錢，連養老婆跟小孩也都要錢，所以沒錢的話，可就真的寸步難行啦！玩家可以藉由完成各種不同的工作來換取報酬。

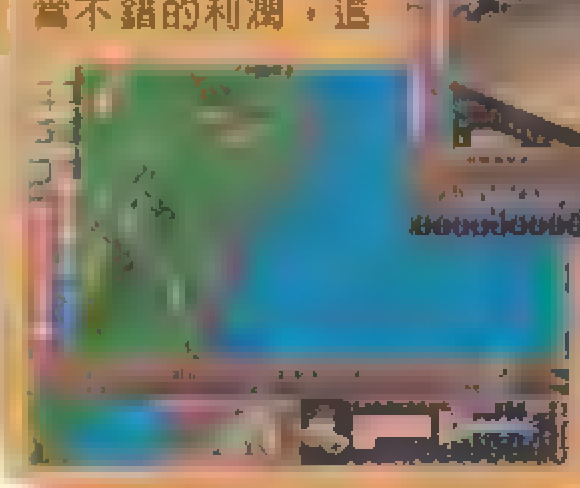




錢是生存最重要的根本，平常時沒事最好出外打打獵，免得餬口過日子。

拍賣系統

如果你有時候得到了一些奇珍異寶，也可以利用非常便利的拍賣系統來獲取相當不錯的利潤，這些方式都可以讓玩家在遊戲中慢慢的累積金錢。



經驗值

至於經驗值除了可以讓玩家提昇自己的等級之外，更可以在不同的任務中得到許多奇珍異寶或是學到許多特殊的武功技能。當技能及屬性提昇以後，就可以面對更多不同的挑戰及任務，也可以享有更多低等級時所無法得到的遊戲樂趣。

超廣大的世界

1 錢莊

存錢、借錢就全靠它了。



首先，就遊戲的規模來看，「網路三國」的世界總共由十二個區域所組成，每一個區域的大小都是40¥ T40個（就是1600個啦！）800¥ T600螢幕大小的畫面所組成的。天啊！如果想要逛遍這個世界的話，那不是得花上好幾個禮拜嗎？更別提起一統天下這樣的美夢了。至於遊戲中所有的人物及物品，包括所有的場景，都是用3D物件所做成的，而不是一般市面上看到的2D圖形，所以在整個寫實度跟質感上都有相當不錯的表現。



2 皇宮

只要玩家官兒能升上一品，便可到皇宮下達一些關於國家的命令，嘿嘿，屆時就會有君臨天下的感覺喔！

3 拍賣屋

所有想挖寶或想賣寶物的人都會聚集到此地。玩家沒事可多來逛逛，也許會有意想不到的收獲。



4 客棧



在客棧內玩家可以買吃喝用品，並休息恢復體力與法力，在還沒有成家之前，是一個不錯的去處。

5 藥房

玩家可出外採藥，然後賣給藥房老闆，也可向老闆買些補血良藥以備不時之需。



6 打鐵屋

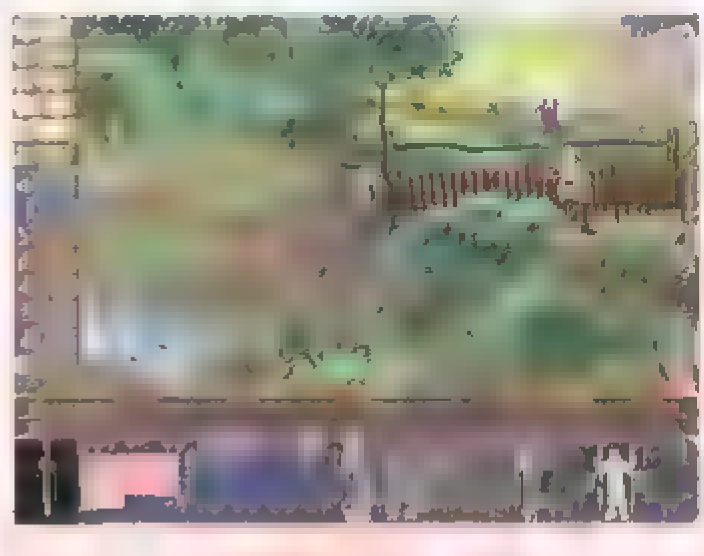
在野外有許多的礦場，玩家可以挖到許多稀世珍寶，拿來給打鐵屋的阿伯，請他幫你打一把絕世神劍吧！

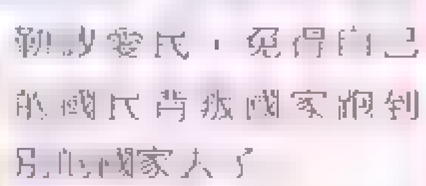


當君主？可以！當平民？也可以！

在遊戲型態的設計方面，由於筆者是個不折不扣的三國迷，所以就很自然的會將這款遊戲拿來跟光榮公司的三國志系列作為比較，就目前封測版的感覺來看，筆者認為「網路三國」實際玩起來的感覺比較接近三國志第七代的設定，玩家們可能會納悶為什麼會做出這樣的比較呢？在「網路三國」的世界裡，玩家可以選擇當一個平民百姓，過著逍遙自在、平凡卻沒有壓力的生活；相對的也可以選擇步上仕途，為國家為人民付出更多的心力，到最後如果順利的話，還可以跟曹操、劉備等歷史人物並駕齊驅；成為一國的君主。不管出世或是入世，玩家都可以在這款遊戲中獲得相當多的挑戰及樂趣！

不過最特別的是在「網路三國」的世界裡，可不是只有單一玩家在改變這個世界喔，同時跟你在線上的玩家們所做的決定，也都無時無刻不在影響著這個世界的事件及改變。玩家們也許會發現某個國在短短幾天之內突然壯盛了起來，這可能就是因為該國的治理者勵精圖治，吸收了許多其他國的玩家投奔到該國的懷抱，相對的也擴增了國家的勢力，所以玩家到時候如果當上了一國之主的時候，可得要好好的勤政愛民，免得自己的國民背叛國家跑到別的國家去了。

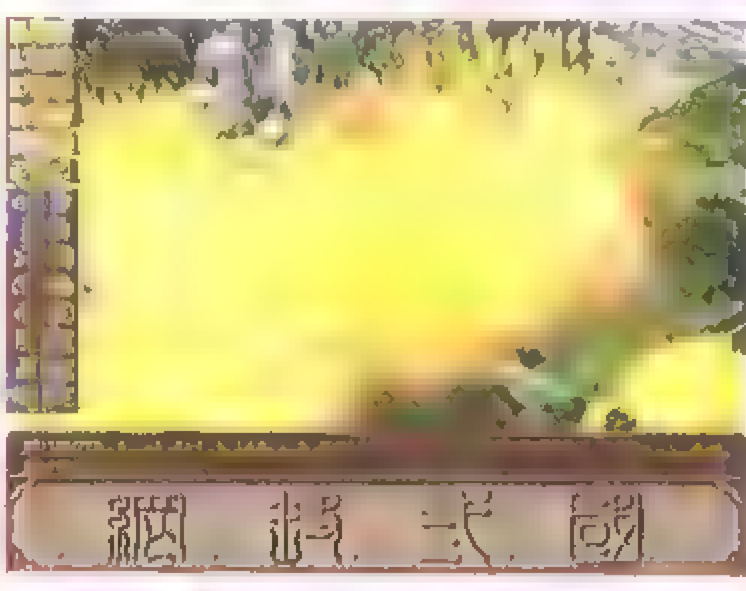




◀遊戲中有二十多種情緒表達系統，有什麼情緒直接讓網友知道，要不然久了會得內傷的

一觸即發的戰爭開始了

有國家概念當然就會有戰爭，國與國之間要是管理的二品官互相看不順眼，很可能一下子就開戰起來。不過當然二品官不能憑著自己的絕對意志來行事，否則下面的官員及一般的平民百姓可是會抗議的。為了不讓玩家一個獨裁決定國家的命運，製作小組體貼的設計了一個反制的機能，就是當二品官下了什麼重大的政策，其他一品官們若是有意見，可以提反對意見，然後與二品官單挑，看誰贏了就聽誰的。如果此時二品官輸了，不但無法執行命令，聲望還會下降呢！



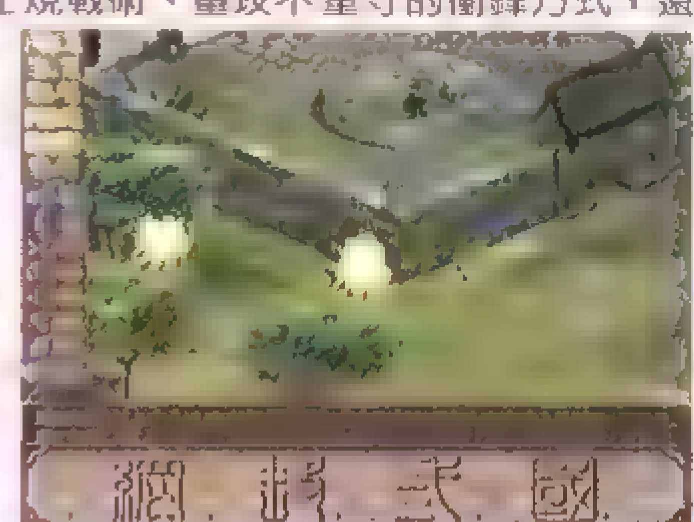
▲這招可是學自姜維的天雷煞，厲害吧！

[illegible]

每個國家都可以擁有自己的部隊，這些部隊的兵種又可分為三種，就是步兵、騎兵還有可以射來射去、專門做遠距離攻擊的弓箭兵啦！平常這些兵都屯駐在國家裡面，等到戰爭的時候就會派上用場。不過平常的時候，各國可得多派自己的官員有事沒事就去訓練一下部隊，免得到了要打仗的時才發現都是些三腳貓。至於要維持這些部隊日常生活所需的金錢跟糧食，就更得靠玩家努力賺錢來貢獻國庫，才不至有發不出軍餉而產生逃兵的現象了。

[illegible]

當戰爭發生時（甲國進入乙國的國土），四品官以上的玩家必須在限定的時間內回到皇宮中，然後由二品官把國家現有的兵力分配給想要參加這次戰爭的玩家後，就會開始進行正式的戰爭，這時候甲乙兩國的玩家會切換到另外一個戰場，在這個戰場上是以即時戰鬥的方式進行對戰，玩家可以自由廝殺，也可以圍攻敵國的玩家，更可以選擇要採用攻守並重的正規戰術、重攻不重守的衝鋒方式，還是要採用重守不重攻的守勢。這些可是對戰爭的進行都有很大的影響的喔！



▲這是恢復體力的法術

[illegible]

此外，玩家所帶的部隊當中兵種的比例將會直接影響到玩家的攻擊力及防禦力，舉例來說，一個帶有一萬名兵馬的玩家絕對會比只帶一千個兵馬的玩家厲害不只十倍，如果兩人對戰的話，那個只帶一千兵馬的玩家就算再怎麼驍勇善戰，也只有乖乖被痛宰的份；相對的，如果一個帶了一千騎兵的玩家遇上一個帶了一千五百個步兵的玩家的話，那可能就是後者要抱頭鼠竄了。所以在分配兵馬的時候，可得小心謹慎的分配了，免得帶了千軍萬馬卻佔不到任何便宜。

在[illegible]中[illegible]自己的生活

隨著時間的流逝，玩家不管是選擇在江湖中打滾，做個草莽英雄；或是選擇在朝為官，為人民百姓服務，只要是年紀到了一定的程度以後，自然就會想要安定下來。這時候玩家們可以到戶政屋購買一棟房子，然後買妾生養小孩。如果小孩培育的好，就可以讓他繼承自己的技能及武功，順利的轉換身分成為另外一種截然不同的職業。如此一來，玩家將可以藉由這種方式體驗到各種職業不同的樂趣跟特色而不至於需要重新練一個全新的角色。



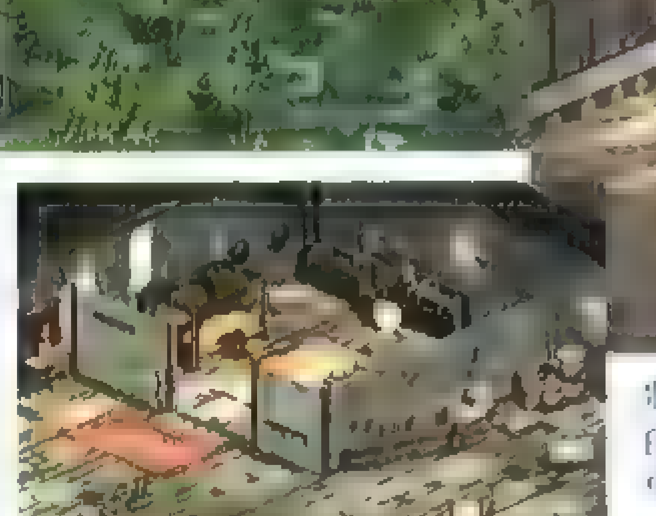
▲[illegible]

培育自己的小孩

[illegible]

連線速度與品質

至於提到網路連線遊戲的時候，最讓大家注意的應該就是連線速度跟品質了。這個遊戲最值得筆者一提的應該就是非常流暢的連線速度了。想當初筆者玩有名的線上創世紀跟萬王之王的時候，每次都恨不得把自己那台56K的數據機給拆下來狠狠的踩兩腳，因為連線的速度實在不是一個慢字了得。不過在筆者測試網路三國的時候，卻發現連線的速度快到有點詭異，想來是因為測試人數比較少的緣故，但是以這種速度來推算的話，等到日後正式開放以後，同一個伺服器中要容納兩三千個玩家正常動作而不發生遲緩現象的話，應該也不會有任何的問題才是。

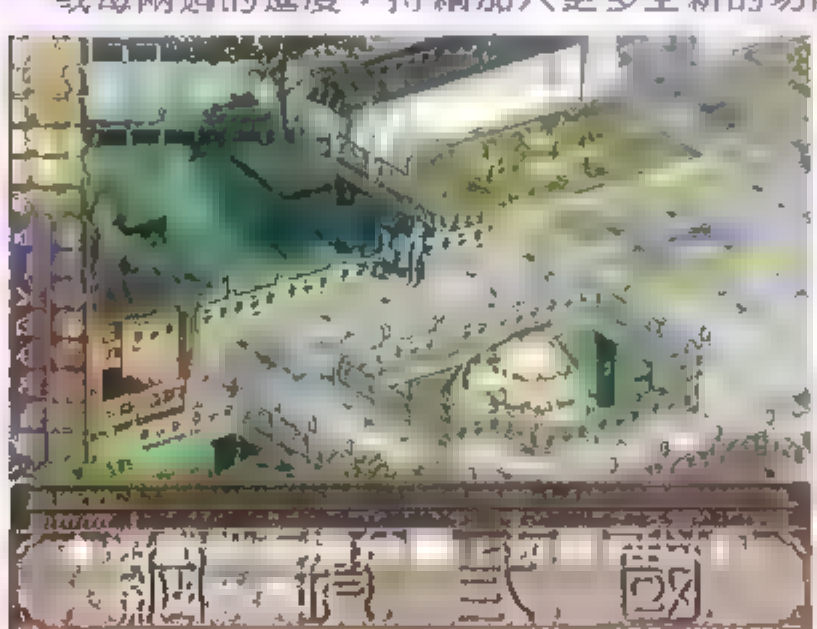




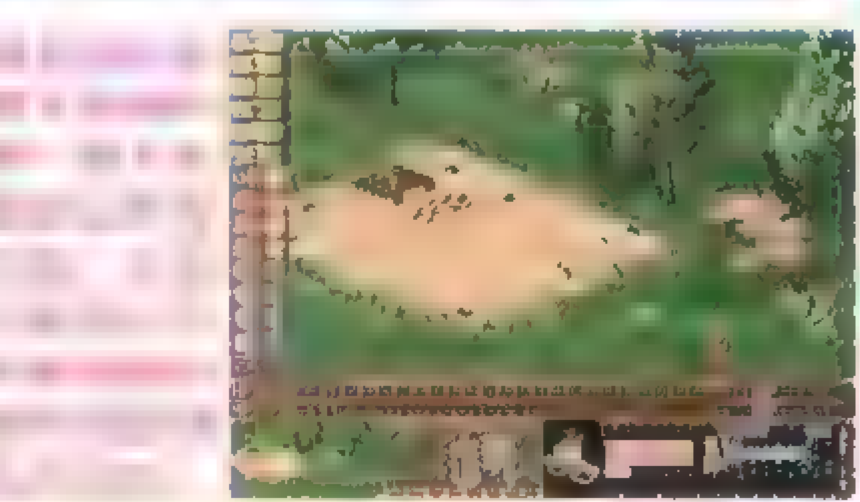


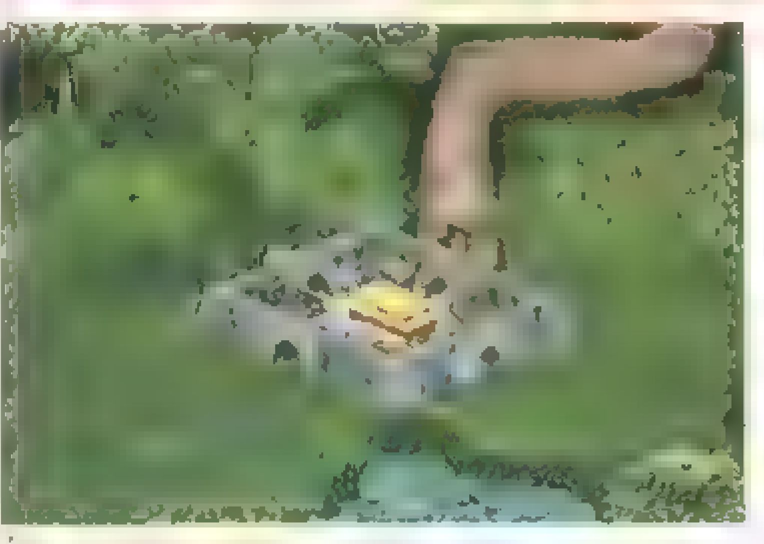
任務設計

最後，筆者還要告訴大家一個小秘密喔，根據遊戲製作小組的透露，當這款「網路三國」正式上市時還會再加入數個至數十個不等的任務設計。因為目前筆者拿到的測試版中還沒有將任務的部分加入，所以暫時還沒有辦法為大家親自體會一下。不過據說這些任務將會根據出現在遊戲中的NPC角色以及三國演義中的情節來設計，相信到時候一定會讓玩家有身歷其境的感受的。嘿嘿，看到這邊相信玩家一定都很興奮了吧！不過大家可別以為這款遊戲就只有這樣子喔，多嘴的筆者再偷偷的告訴大家一件更酷的事吧！聽說遊戲上市後，會以每週或每兩週的進度，持續加入更多全新的功能及任務，其中還包括玩家之間互相結婚的功能喔！



看完以上的介紹，大家應該對這款遊戲有了更多更深的認識了吧！筆者相信對於很多三國迷來說，這款可以同時由千人連線上網的三國遊戲一定能讓大家充分遨遊在三國的世界中，並且透過跟其他國同好的互動中來增加更多不同的遊戲樂趣。各位跟筆者一樣熱愛三國的玩家們可得好好的做好準備，到時候大家可以一起來開創一個全新的史頁，好好的圓一下自己的中國夢吧！









莊振宇的娛樂指南

Allen's Entertainment Guide

作者：莊振宇
Entertainment Editor: Allen Chuang



Rules of Engagement





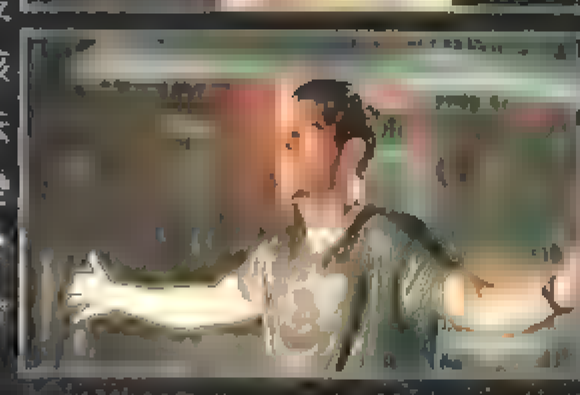
當美國位於葉門的大使館遭到當地反美群眾包圍時，美軍派遣一支部隊前往保護大使一家撤離使館，在電影中，Samuel L. Jackson飾演該部隊的指揮官，在撤離使館時下令其部隊開火，殺死了一百多名的群眾，包括婦女及小孩都死在其槍下。

這一事件引起了國際輿論，美國政府為了要平息這一事件，便將其逮捕，並且以謀殺的罪名送軍法審判，到底他為什麼要下令開火，開火的命令是否恰當，這些都是決定其是否有罪的重要問題。

Tommy Lee Jones在電影中扮演的是一位專於軍法的律師，在電影中基於友情，接下了這個燙手山芋。美國政府的官員為了要在國際社會上有所交待，打算將所有的罪過都推到Samuel的身上，為了要能夠得到有利的證據，Tommy Lee Jones的角色克服了重重的困難，到處明察暗訪。

Rules of Engagement裡面有相當多的暴力場面，是相當寫實的一部電影，Samuel L. Jackson精湛的演技，在電影中更是讓其角色內心的掙扎完全表現了出來，不過這部電影在剪接方面的技術實在是不太高明，讓筆者觀賞時看得不太舒服，除了剪接之外，Rules of Engagement算是一部相當不錯的電影。

Frequency 黑洞頻率



強片！猛片！筆者在看完這部電影後，久久無法離開座位。Frequency是一部敘述父子關係的溫馨故事，藉由科幻片的成份，影片充份表現出了兩代之間不可分離的感情。

電影的主角是一位警察，其父親是一位消防隊員，並且在十五年前在一場火災裡面殉職，主角在一偶然的情況之下，找到了其父親生前喜歡使用的火腿無線電，就在同時，太陽的黑子活動正值旺盛周期，因此他發現居然能夠與十五年前的父親談話。

為了要避免讓其父親在火災中死去，主角利用其已知的過去，改變了其父親死去的事實，本以為父親將會活下來的主角，卻發現不但其父親並沒有活下來，原本應該活著的母親也死去了，為了要再次改變過去，跨越時空的父子兩人，共同攜手合作。

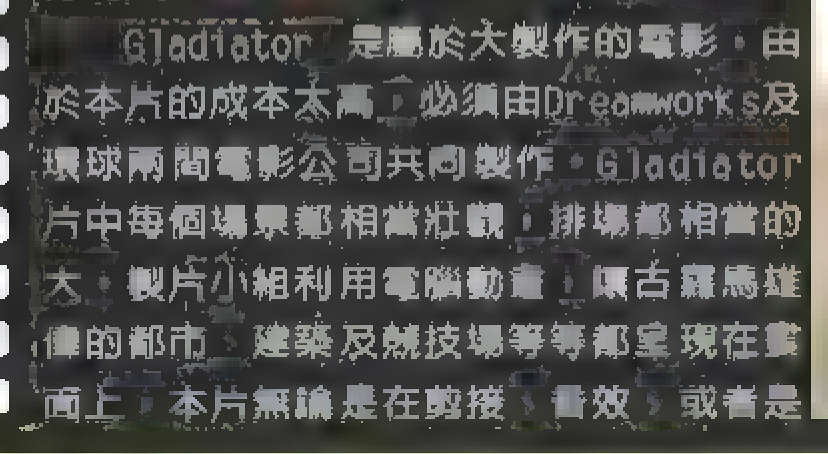
筆者原本以為Frequency只是一部三流的科幻影片，在觀賞之後，卻發現它深深勾劃出了父子之間的關係，本片不但故事相當感人，在剪接及執導方面更是少見的佳作，是筆者強烈推薦的好片。



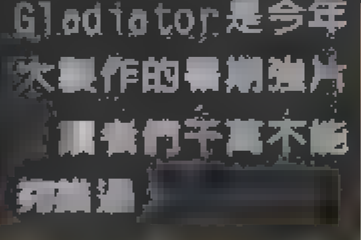
Gladiator 神鬼戰士



原本是羅馬帝國遠征的大將，由於受到忌妒，從將軍變成了奴隸，在一偶然的情況下，他受到了青睞，變成了羅馬競技場的鬥士，由於其長年累積的戰鬥技巧，讓他在競技場裡面百戰百勝，深得人心，Russel Crowe所扮演的就是這名大將，Maximus。



Gladiator是屬於大製作的電影，由於本片的成本太高，必須由Dreamworks及環球兩間電影公司共同製作，Gladiator片中每個場景都相當壯觀，排場都相當的大，製片小組利用電腦動畫，讓古羅馬雄偉的都市、建築及競技場等等都呈現在畫面上，本片無論是在剪接、音效，或者是攝影技術上都相當優良，讓整片從頭到尾絕無冷場。



Gladiator是一部「男人電影」，筆者認為電影的內容只有男生會喜歡，如果讀者想要帶女朋友去看電影，最好不要帶她去看這部電影，但是與三五男性朋友一起的話，那麼Gladiator是部看完後會帶來激烈討論的電影。總之，Gladiator是今年大製作的暑期強片，讀者們千萬不能錯過。



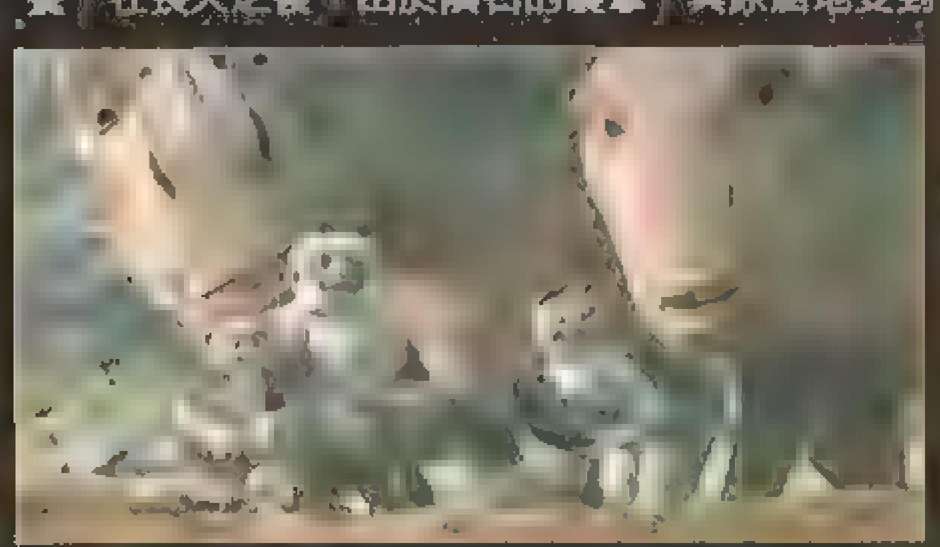
Dinosour 恐龍



3D動畫的技術一向都是突飛猛進，最近推出的一些片子使用的3D動畫技術，已經到了真假難辨的地步，這部由迪士尼所推出的電影Dinosour，結合了真正的背景，加上3D動畫的恐龍及其它動物，推出了這部幾可亂真的動畫電影。

說真的，電影開始十分鐘之後，筆者已經完全不覺得畫面上的動物是3D動畫，他們栩栩如生的動作及表情，讓筆者不敢相信現今動畫科技已經進步到這種地步了。

片中的主角從小與父母失散，並且由猴群所領養，在長大之後，由於隕石的襲擊，其原居地受到了破壞，因此得要移居到其它的地方，並且將遇到其他的恐龍。Dinosour的故事本身相當簡單，因此適合年紀較小的觀眾觀賞，筆者本身認為片子的故事並不太吸引人，但是動畫卻讓筆者大為驚訝，Dinosour絕對是一部闔家享受的影片。







Mission Impossible 不可能的任務二

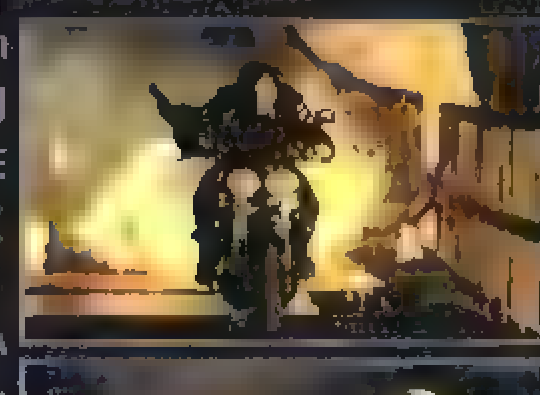
筆者選片有兩種標準，具有藝術價值的片子，或者是娛樂性最高的片子，由湯姆克魯斯主演的Mission Impossible 2就是屬於後者，第一集原本由Brian de Palma所執導，筆者看過該片後相當失望，原本筆者對於第二集的期望也不大，但是在看過片子後，發現導演吳宇森完全使用自己一向的風格，讓片子的娛樂性大幅增加，Mission Impossible第二集的故事雖然還是沒有什麼內容，但是片中許多的動作場面卻是相當引人入勝。







筆者對於Mission Impossible電影系列的故事頗有意見，在原本的電視影集中（台譯：虎膽妙算），都是以五人以上的小組合作進行任務，才是真正好看之處，可是電影的情節似乎都是以湯姆．克魯斯一人為主，單打獨鬥，依第二集的情節來看，取名為Mission Impossible，還不如取名為007，還較為恰當！除了一夫當關的主角之外，還有與主角糾纏的美麗女郎，到最後，主角在女人及任務之間必須要作下兩難的抉擇，更別提主角有許多高科技的道具呢！

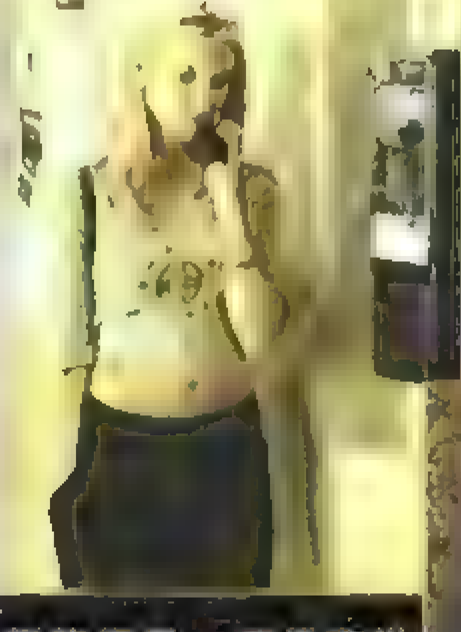




Mission Impossible 2在美國上映的頭一周就創下了九千萬美金的票房記錄，雖然許多影評對於本片都頗有詬病之處，但是只要抱著看一場精彩動作片的心態前往，保證是不會讓讀者失望的。對於湯姆．克魯斯接連兩片在票房挫敗（大開眼戒及Magnolia），Mission Impossible 2票房的成績，可以說是挽回了湯姆影帝的寶座。



Road Trip 哈啦上路



去年推出的American Pie（美國派）掀起了電影界一片拍攝年青喜劇的颱風，可是在推出的眾多片中，Road Trip算是一部突出之作。Road Trip 由MTV頻道的狂人Tom Green所主演，看過MTV頻道的Tom Green Show的觀眾都知道，Tom Green瘋狂及捉摸不定的性格，成為了許多青少年喜愛的名人，猶如70年代的Andy Kuffman（想要知道Andy Kuffman的故事，請看「月亮上的男人」Man on the Moon）一樣，Tom Green不是使人為其瘋狂，就是讓人恨他到極點。

主角在片中不小心寄出了一捲自己一夜情的錄影帶，給了多年交往的女朋友，為了要在她收到前將該包裹攔截，他與一群朋友踏上了旅途，從紐約上州一路開到1700英哩外的奧斯丁，在一路上發生了許多趣事及糗事，讓筆者在戲院裡面從頭笑到尾，無法停止。

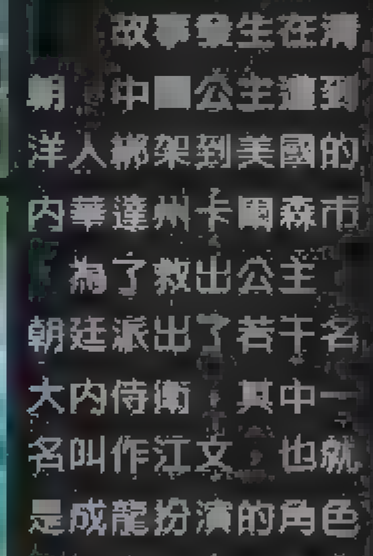


今年暑假將會有三大笑片：由金凱利所主演的Me, Myself & Irene，諷刺前一陣子青年恐怖片的黑色喜劇Scary Movie，及本片，這三片無論是那一片，都是讀者今年不可錯過的喜劇。





Shanghai Noon 西域威龍



故事發生在清朝，中國公主遭到洋人綁架到美國的內華達州卡爾森市，為了救出公主，朝廷派出了若干名大內侍衛，其中一名叫作江文，也就是成龍扮演的角色。江文到了美國之後，由於文化上的差異，發生了許多趣事，到後來江文與歐文．威爾森所扮演的肉腳匪徒相遇，兩人之間發生了似敵似友的關係。

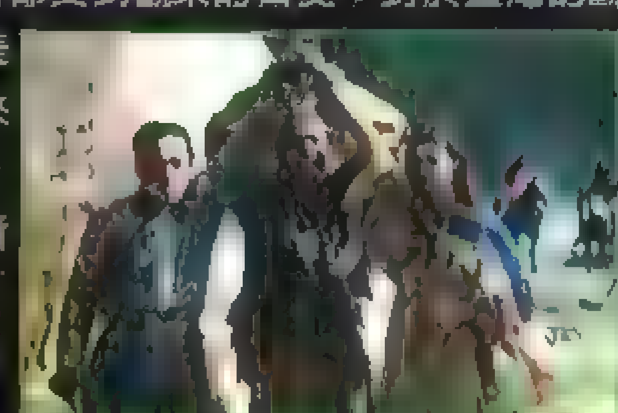
本片以中國古代及美國西部兩者文化的差異大作文章，創造出了許多笑料，筆者也發現，成龍在本片之中的英文比起前作大有進步，因此片中的對話是本片笑料主要的所在。

在"尖峰時刻"於美國創下票房佳績之後，成龍搖身一變成為了美國炙手可熱的巨星，很多人都認為，Shanghai Noon是一部與"尖峰時刻"劇情差不多的片子，因此本片很難能夠超過前片所創下的佳績，不過



美國的影評們卻都不這麼認為，他們一致覺得本片無論是在動作或是笑料方面，比起前片都是有過之而無不及，筆者本身也同意他們的說法，Shanghai Noon的劇本寫得簡直是太好了，某些片段甚至讓筆者拍案叫絕。

功夫片在美國相當受到歡迎，從駭客任務、尖峰時刻、致命羅密歐，一直到Shanghai Noon等等…每一片都受到觀眾的喜愛，對於臺灣的觀眾來說，從美國人的角度來看中國功夫，也是一種全新的感受。







Timcode



數位影片（Digital video）技術漸漸將會取代傳統的膠卷影片，這部即將推出的Timecode，利用四部攝影機以不剪接的方式，同時拍攝四個不同演員。電影畫面分割成四個畫面，同時播出這四個人的故事。本片沒有劇本，導演僅僅告訴演員們影片的大綱，所有的台詞則都要由演員們即興演出。Timecode是一部相當前衛的作品，在預演時也甚受好評。

Scary Movie

前陣子推出了許多的恐怖電影，例如驚聲尖叫系列等等…，這一部即將推出的Scary Movie是一部諷刺這些片子的喜劇，通常這類的諷刺影片內容都相當無聊，但是Scary Movie卻是不同的作品，筆者在看過毛片之後，認為它是一部上品佳作，是一部能夠帶給玩家會心一笑的影片。

臥虎藏龍



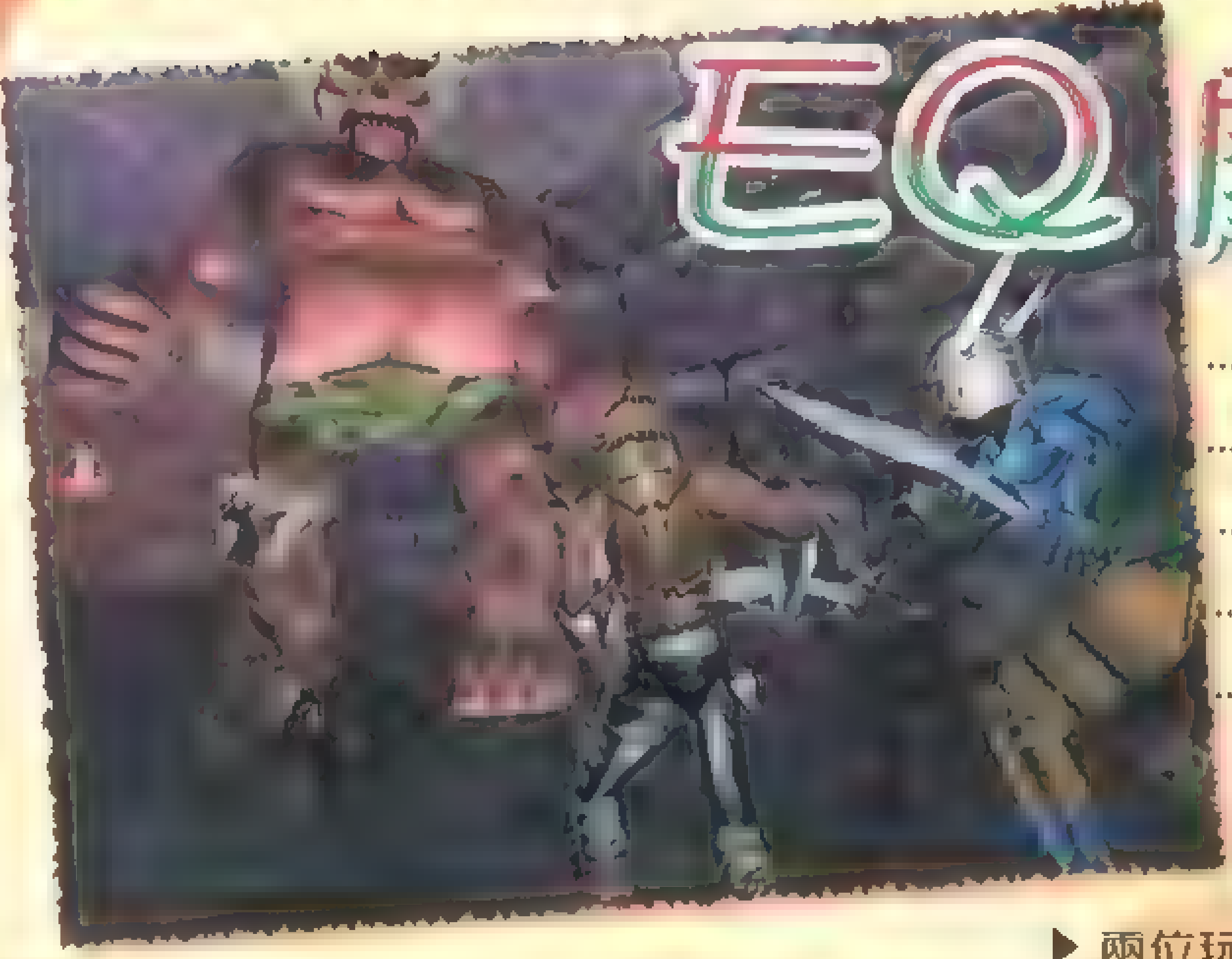
由李安導演的古裝武俠鉅片，結合了中國功夫及美國特效，絕對是讀者們前所未見的視覺新享受。故事提到了兩個俠女，一位豪放不拘，另一個則是受到傳統的束縛。在坎城影展本片首映時，受到了各界影評一致的讚許，絕對是不能夠錯過的強片。

Shaft



70年代有名的黑人電影警探John Shaft，相信年紀較大的讀者都相當熟悉，其片頭由Issac Hayes所作的曲子更是家喻戶曉。現在，名黑人演員Samual L Jackson將扮演John Shaft的姪子，以同樣的作風辦案，無論這部新的影片好不好看，筆者個人相當喜歡這位黑人演員，相信他能夠將John Shaft這一個角色詮釋得更好。

EQ屠龍記



▶兩位玩家等得不耐煩了，所以在互相決鬥來殺時間

屠龍前的準備

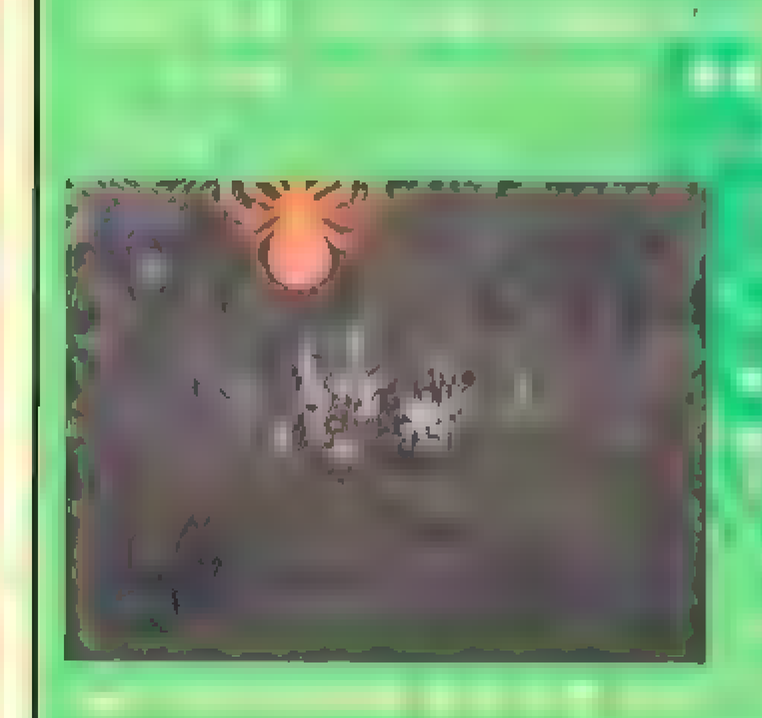
FQ的世界裡稱共有兩條老大級的龍火龍Lord Nagafen與水龍Lady Vox，這兩條龍都是超高等級的敵人，如果沒有[illegible]上位以上[illegible]等級[illegible]請，很容易就會被殺個全軍覆沒（如果沒有等級Lv45以上[illegible]，會連龍的臉都沒見到就被殺死了）所以Fayvren把工會裡全部等級Lv47以上的玩家都[illegible]去殺龍（我是一位等級Lv50的盜賊）

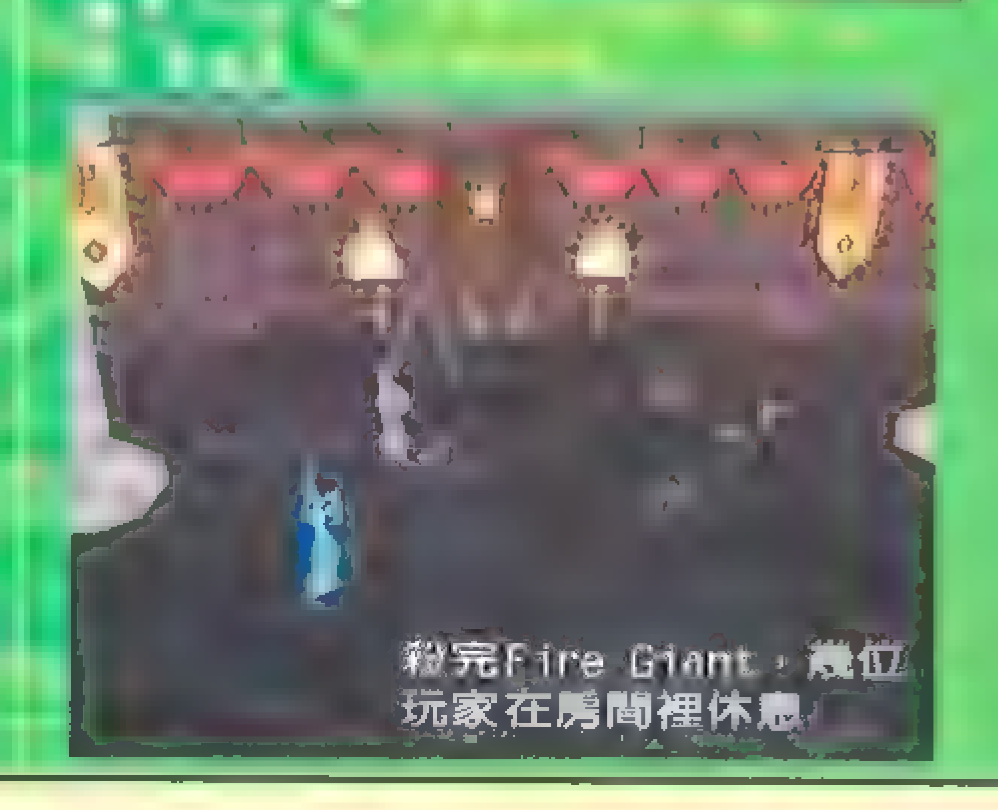
▲公會會長Fayvren偷偷拍了一張Lord Nagafen的照片

Fayvren又說，我們要先去殺Lord Nagafen，再去宰Lady Vox！所以每個人都要有長時間耗在EQ裡的心裡準備（普通要殺一條龍，從頭到尾很快也要花兩個小時左右，所以我們要待至少四個小時在EQ裡了[illegible]）

在集合之前，大家得先去銀行把防火和防冰的各項裝備領出來；如果沒有這些裝備防身，被龍施展的攻擊魔法擊中的話，至少打掉玩家一半以上的生命力！







殺完Fire Giant，幾位玩家在房間裡休息

分配屠龍小組及戰術擬定

二十六個人共分為六隊，六人一隊，每隊都有幾位戰士系玩家、兩位可使用醫療法術的玩家，與一位法師系或是[illegible]的玩家。當隊伍分好之後，我們使用了分批戰術來進攻：第一、二隊先衝進了Lord Nagafen房間開始展開攻勢，過了十秒之後，第三、四隊再衝進入，再過十秒後第五、六隊才進攻。我們所以使用分批戰術，是因為當二十六位玩家同時進入一個房間時，[illegible]常慢下來；很多人同時移動時還有一個缺點，就是房間的入口不是很大，所以會造成人擠人而卡住不能動的情況。

Lord Nagafen有兩種攻擊方式，第一就是它的普通攻擊；雖然只是普通攻擊，但是一回合可以攻擊四次，而且一次攻擊可以有高達250 點的破壞力！所以身上沒有補助性的法術及旁邊有別人使用回復性的法術的話，很可能不到兩回合就翹辮子了！

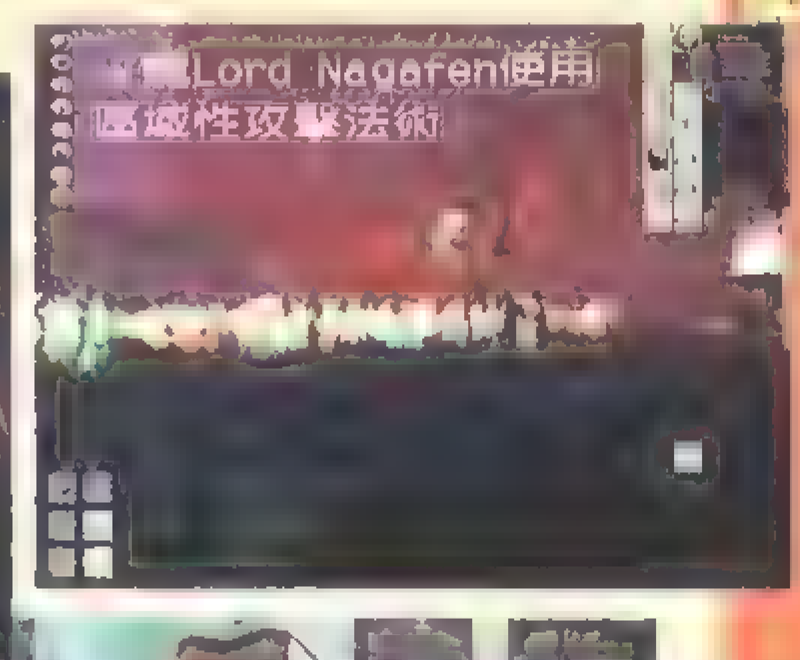
Lord Nagafen真正恐怖的地方，是它的區域性攻擊法術；當它使用這個法術時，在Lord Nagafen房間裏全部的玩家都會被攻擊！Lord Nagafen的法術是屬於火的屬性，所以每位玩家都要帶上防火裝備；玩家的防火值可以經裝備、防具、歌曲及法術來改變他的數值，如果玩家的防火值非常低的話，Lord Nagafen的魔法可以一次傷害高達800 點的生命力！但是假如玩家的防火值非常高，只會受到50點生命力的傷害，可見防火的道具在這是非常重要的。

Lord Nagafen的法術還有附帶能力；當它用法術攻擊時，假如玩家的魔法防禦值很低的話，很可能會造成臨陣脫逃的現象！當人物被法術打到逃跑時，玩家會對自己的角色失去控制，這時電腦會讓玩家一直往外跑，直到時間讓法術失去了效力；但有時候可能會[illegible]，法術還沒有失去它的效力，[illegible]裏面，玩家這時也只能[illegible]



▲在Lord Nagafen房間的門口準備進行最後的決鬥

▶Fayvren在Lord Nagafen房間的入口叫大家向前衝







火龍Lord Nagafen的末日



十幾個人一起圍毆一個敵人，還花了十分鐘左右才解決掉它，可見Lord Nagafen不是一條好惹的龍。好不容易才把Lord Nagafen幹掉，我在原地一看，二十幾具玩家的屍體分散在整個房間裏，真是慘不忍睹啊！



▲我穿著新拿到神氣十足的紅龍鎧甲

宰掉Lord Nagafen之後，我們工作還沒有結束呢！幾位盜賊在把每具屍體拖到房間中間，[illegible]牧師在[illegible]復活這些屍體，

▲雖然[illegible]Lord Nagafen給殺了

有人在一邊歡呼，也有人在罵說等得不耐煩了－因為等大家都復活後，就是要分寶物的時候了！

從龍身上拿到的寶物都是一流的物品，這[illegible]寶物比那些從普通敵人上拿到的要好上數倍，像我[illegible]次運氣很好，被分到了紅龍鎧甲（超高的防禦力，而且又防火、又加攻擊力），別的玩家們也被分到了一些一流的寶物。沒有被分到寶物的玩家也沒有抱怨，因為他們知道下次殺龍時，就會輪到他們拿寶物了。



再接再厲屠冰龍

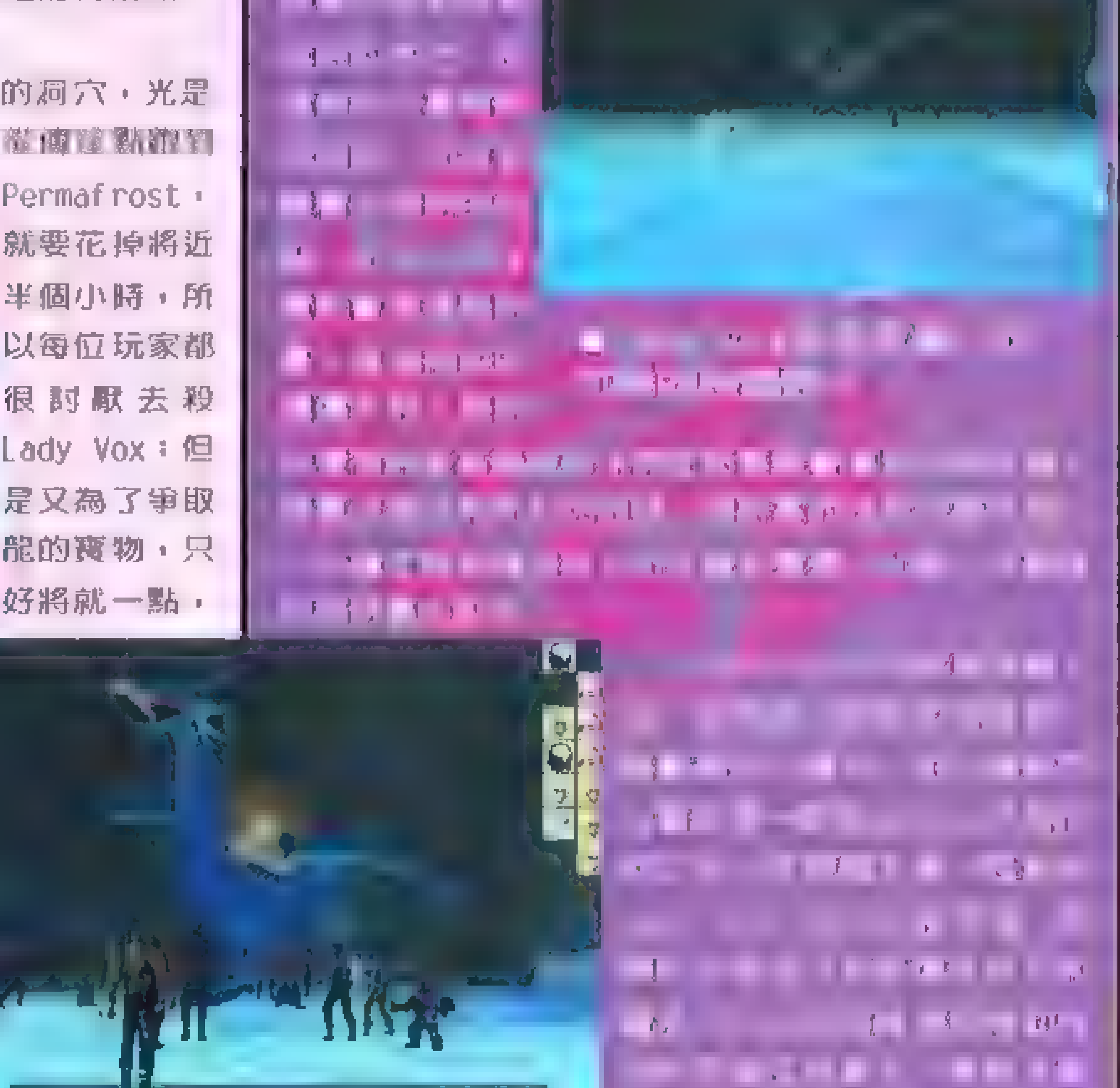
寶物分完後，大家還沒有機會喘口氣，Fayvren就叫巫師與德魯依教徒用傳送法術，把大家傳送到離Permafrost（Lady Vox的所在地）最近的傳送點，大家就再度準備去殺第二條龍了。

Permafrost是一個所在冰天雪地的洞穴，光是[illegible]Permafrost，就要花掉將近半個小時，所以每位玩家都很討厭去殺Lady Vox；但是又為了爭取龍的寶物，只好將就一點，慢慢地跑去Permafrost。

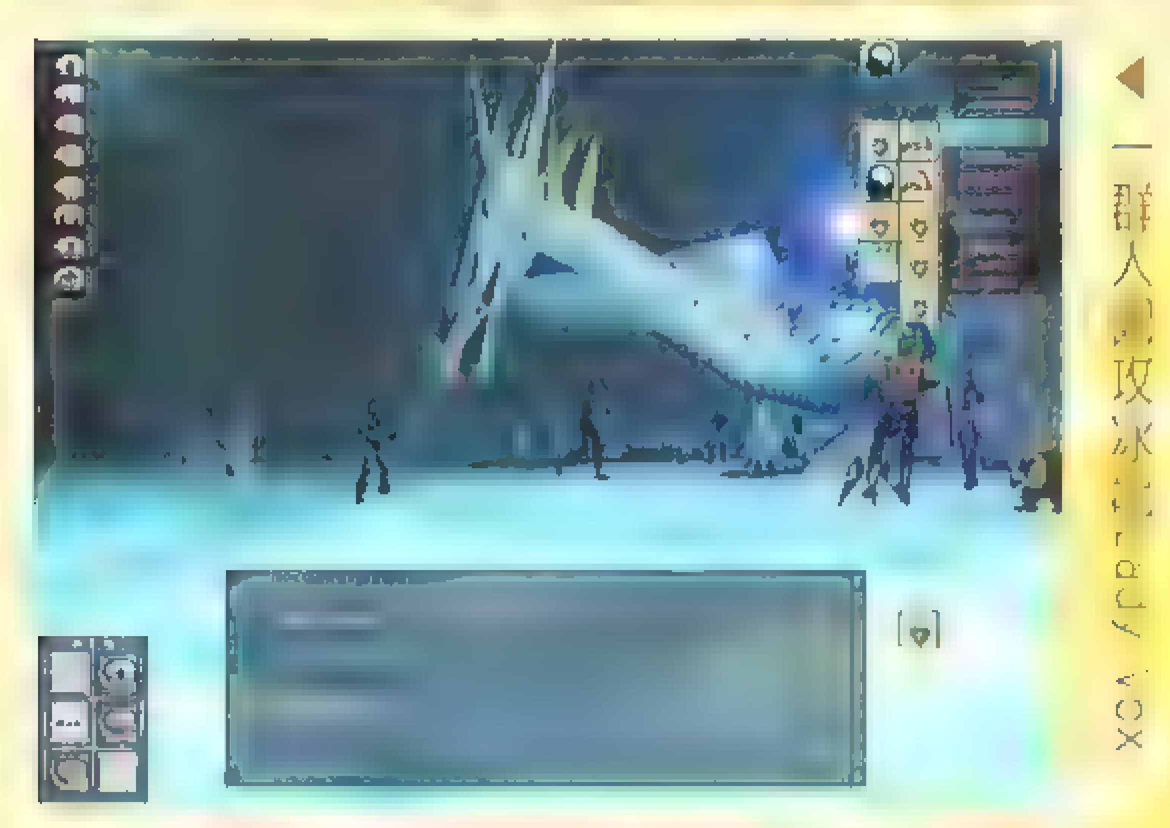
▲[illegible]

攻打Lady Vox之前，一樣要解決掉許多敵人：守護著Lady Vox的敵人有Ice Goblin和Ice Giants，這些敵人跟那些守護Lord Nagafen的敵人的等級是差不多的，只是敵人數量比守護Lord Nagafen的還少，所以很快就清除了這些敵人。

[illegible]



浴血戰冰龍Lady Vox

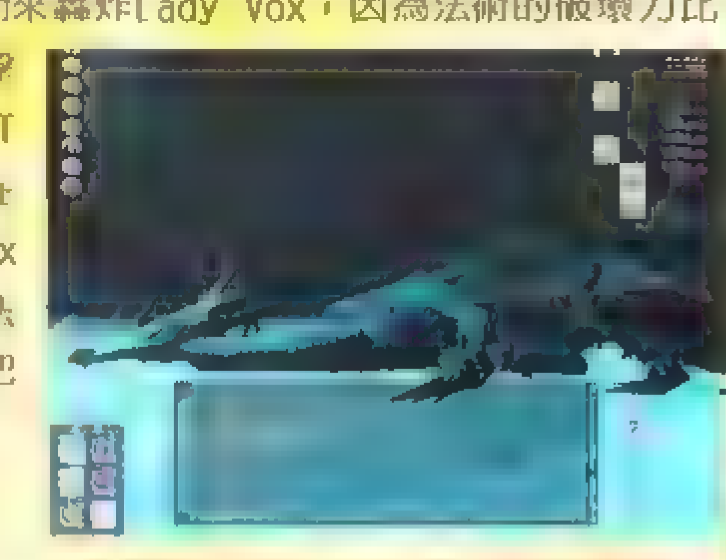


▲一群人圍攻冰龍Lady Vox

Lady Vox與Lord Nagafen的攻擊方式其實差不多，一樣回合可以攻擊四次和使用區域性攻擊法術（冰屬性的法術，所以大家要裝上防冰的道具），但是它這兩樣攻擊的破壞力都比Lord Nagafen要弱；Lady Vox與Lord Nagafen最大的不同點，就是當其生命力低於30% 時，會使用完全回復生命力的法術在自己身上，這個法術要花很長的一段時間才能詠唱完畢；但是假如它順利施展這個法術的話，生命力就會完全回復，等於又要再打一遍，那我們八成會被它殺個全軍覆沒！所以殺Lady Vox最重要的一點，就是在它詠唱完這個法術之前將它打倒！

殺Lady Vox的戰略跟殺Lord Nagafen有點不一樣，同樣六人一隊的方式分成六隊，只是每隊的陣容都有所改變：新隊形前面的四隊，全部都是戰士系及使用醫療法術的玩家組成，至於剩下來的巫師及魔法師，全部都被集中在第五和第六隊裡。

之所以把全部巫師與魔法師們擺在後面兩隊，是因為我們的新戰術是讓前面四隊先衝進Lady Vox的房間與它展開攻勢，第五、六隊這時就在外面保存魔法力及等待Warkat的訊號。只用前面四隊進攻，雖然會讓許多伙伴因此喪命，但是如果沒出奇怪狀況的話（電腦當機或網路中斷），光是使用前面四隊，應該就可以把Lady Vox的生命力打到30% 左右；然後在Lady Vox還沒有詠唱出完全回復法術前，第五、六隊的魔法師們就趁機進入Lady Vox的房間，使用最強的攻擊性法術來轟炸Lady Vox，因為法術的破壞力比普通攻擊強上許多，好在Lady Vox詠唱完法術前便把它轟死！





網路遊戲 天堂

快速上手指引

由遊戲橘子代理的韓國線上遊戲「天堂」，目前正進入最後測試階段，相信在7月份就可開張出吧！在此，本小編就先將這遊戲的玩法、初期的練功方式，以及一些應注意事項作介紹，以期遊戲上市後大家能快速上手，玩得愉快！

剛開始遊戲時，為了安全起見，不得已還……

再一次讓你血脈賁張，欲罷不能，快跟著「天堂」一起徜徉在無限想像的虛擬空間吧！

上線新手存活法

各個角色在剛創造出來時，身上都只有一把匕首、一件皮夾克，以及兩根蠟燭（精靈是一把短弓、100支弓箭，以及一件木製的夾克）。當你裝備上皮夾克或木製夾克時，您會發現防禦力會減1，這不是BUG，而是這遊戲設計說防禦力越低就是防禦越好（筆者剛進去時還誤以為說是減的，索性就不裝備了，幸得別人提醒）。[illegible]





基本按鍵及[illegible]法、人物解說等，在此就不詳述了。

遊戲第一要務，就是練功。剛開始時，走出村莊外面你會看見些像是保儒、狼、牧羊犬、妖魔……千萬千萬不要打它們的主意，不然下場可是會很慘的！那要打什麼怪物呢？不要說我要75小動物，我也很不忍心K那些無反擊能力的兔子、青蛙鹿等等，但這也是一開始最保險的升級方法。

到了等級三之後，就可以在村莊口等著跟別[illegible]牠們都是5隻一起行動的，非常危險[illegible]時還不能保證可以單挑成功，因為如果附近有怪物的同伴的話，那你可是會遭到圍毆的，那要[illegible]



▼等級3之後就可以跟著別人一起[illegible]

▲初期的戰鬥最好是跟別人一起合毆一隻



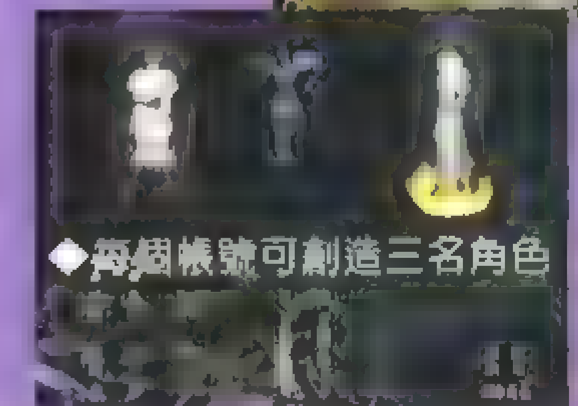
[illegible]這時只好跟別人共同行動了。遊戲中的怪物沒有什麼[illegible]防，只會猛朝著第一個攻擊牠的玩家攻擊，所以可以先說好由誰主攻，其餘的人再從旁圍攻，如果這時主攻的人體力不支的話，最好也[illegible]兜圈子，讓其[illegible]



[illegible]一開始的魔法非來此學不可

流浪武器商

特殊注意事項



◆不小心被附近的怪物鎖定時最好是通知一聲，請同伴們幫你保管物件[illegible]

難玩的[illegible]安全的[illegible]也會有意外發生的，當意外發生時，身上的物品也會隨機掉落在地上。掉在地上的物品只有兩種結果，其一是被其他玩家撿走，其二就是被怪物所拿走，如果[illegible]封不動地保留在原位，不過這[illegible]玩家[illegible]如果不幸死亡的話，可以先暫時不要重新開[illegible]拜託附近的玩家幫你保管一下物品等來領[illegible]對方是不是願意幫你這[illegible]



◆每個帳號可創造三名角色



◆在村莊中互相攻擊是無效的

[illegible]後重新開始是從遊戲開始村莊中的某一角落出現隨機出現）。以下就每個職業剛開始的[illegible]

人物成長之辦法

騎士

剛開始為了提昇等級，尋找可以練習等級1~4的訓練所。在訓練所抓一些練習用的草人，你可以提昇自己的等級。



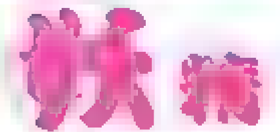
魔法師

魔法師是魔法能力很強的一個職業，所以在等級較低的情況之下比較難升，不過卻是會越來越強的職業。魔法師等級4就可以開始可以學第一階段的魔法。





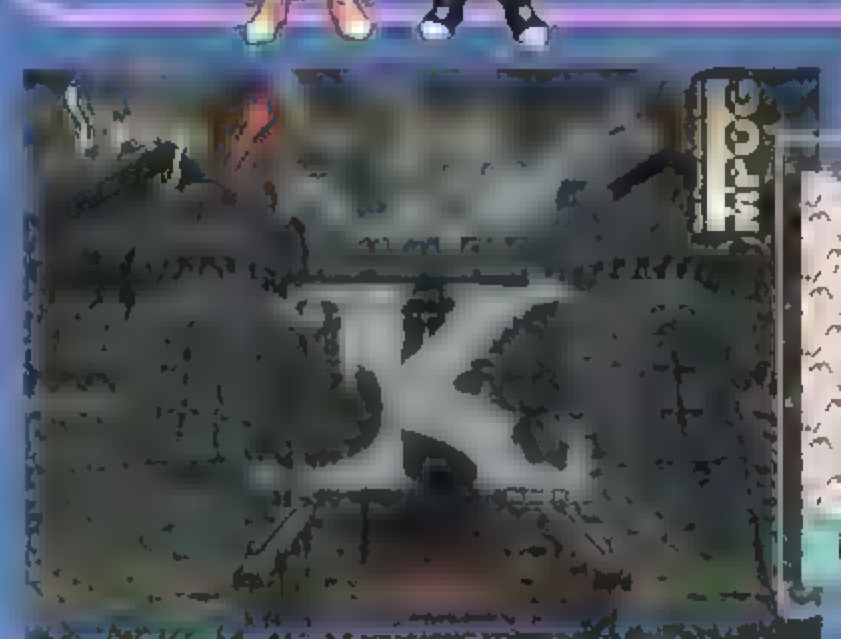


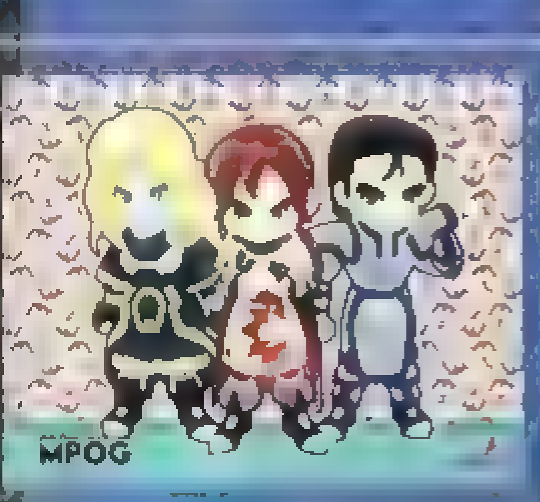


妖精



妖精具有強力的戰鬥能力和魔法能力，但在學會魔法之前，比騎士還難練的角色就是妖精。











王子&公主

君主與騎士比較起來戰鬥能力較低，魔法能力也基本水準，但是只有君主才可以組織血盟。組織血盟時不需要很高的等級，需要的是君主如何管理血員之智慧。但是你要組織血盟，需要至少階段之[illegible]才可以組織。







作者：莫凡



電腦不再是龐然大物

記得筆者在兩、三年前，就已經看過一些所謂的「概念電腦」，這種電腦符合未來感，講究的是造型，不過這次筆者要介紹的，不只是外觀炫麗，而且還是一台超級迷你的電腦－「Espresso Pocket PC」。

Espresso Pocket PC是聖桑公司技術團隊研發而成，體積約明信片大小（15cm×10.6cm×3.2cm）、重量460公克，支援PIII 700MHz CPU【Intel Pentium II、Celeron（466～600 MHZ）、FC-PGA Celeron以及Pentium III處理器（500MHZ～1GHz）】，記憶體最高可擴充至256MB，外接一般CRT顯示器或LCD液晶顯示器、鍵盤及滑鼠，最高18GB硬碟，具備全功能Window使用環境，亦有升級功能，是全世界首部重量輕於500公克的全功能電腦。



葫蘆裡賣的什麼藥

這次由聖桑公司所外借的口袋電腦，整體外型包裝有點像是數位相機的包裝，封盒內附有Espresso Pocket PC主體一台、系統擴充座一台、電源線一條、變壓器一個、保護用的塑膠套一只，以及雙名書籍驅動程式光碟片，所以使用者如果買到這台Espresso Pocket PC，只需要接上鍵盤及螢幕即可開始使用！

ELSA艾爾莎的新武器 影雷者GTS GLADIAC 全新登場



有別於影雷者ERAZOR系列產品，ELSA艾爾莎將使用GeForce 256下一代晶片GeForce 2 GTS的顯示卡命名為"影雷者GTS（Giga Texel Shader）"，以突顯其新一代產品的超高性能。ELSA艾爾莎首先將推出的規格是32MB DDR AGP版本，配備有第二代幾何運算及光源處理引擎（T&L），0.18微米的製程與比GeForce 256節省1/2耗電力的特性，更加提升其速度與穩定性。尤其是獨特的"HyperTexel" 4×2線像素貼圖處理架構能夠在3D遊戲中達到最高效率，再加上每秒突破10億像素處理速度，讓您驚奇的體驗宛如真實的3D世界。



此外，影雷者GTS亦將有Video In/Out版本，消費者能夠輕易地利用其視訊輸入及輸出功能，進行影像剪輯、視訊會議等；另將推出有DVI配數位輸出接頭版本，可接上新一代DVI數位顯示器；影雷者GTS也完全支援3D雷眼立體眼鏡，讓玩家在家中即可享受到虛擬實境戲院式的效果。對於3D遊戲熱衷又對畫面品質苛求的超級玩家而言，艾爾莎影雷者GTS絕對是最奢侈的享受。

■筆者將Espresso Pocket PC的詳細規格配備表列如下：

表一／Espresso Pocket PC主機架構表

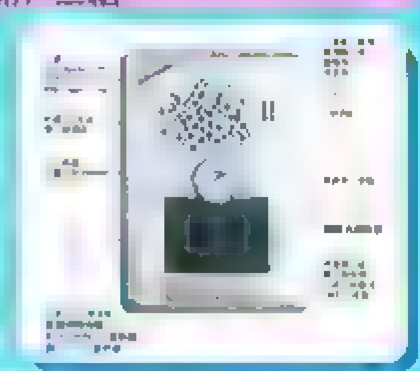
中央處理器：	Intel Socket 370：賽揚（Celeron）466MHz,500MHz或以上P III（P-III Coppermine）500MHz以上
系統晶片：	Intel 810 系列
硬碟機：	2.5英吋硬碟機、高度不大於9.5mm（可升級至18GB）
主記憶體：	144-pin SODIMM 插槽一組（使用SDRAM、可升級至256MB）
顯示卡記憶體：	4MB共享式記憶體
顯示卡支援的解析度：	1024×768 16.7百萬色、1280×1024 16.7百萬色、1600×1200 256色
輸入/輸出埠（I/O ports）	6 pin PS/2鍵盤連接埠一組,6 pin PS/2 滑鼠連接埠一組,124 pin系統擴充埠一組,麥克風連接埠一組,耳機連接埠一組,萬用序列連接埠（USB）二組,外接顯示器連接埠（VGA）一組
電視輸出（NTSC/PAL）：	4-pin DIN S-端子電視輸出埠一組
內建音效：	16位元立體聲（聲霸卡相容），全雙工3D音效，AC 97相容
指向裝置：	內建觸摸式滑鼠板（含左右按鍵及滑鼠第三滾輪功能）
實體大小：	主機長150mm、寬106mm、高 32mm，重約460公克
電源供應器：	自動電壓切換 輸入 100V～240V 50～60Hz,1.1A，輸出：15V DC,3.0A 重量250公克
電視轉接線：	連接S端子電視輸出埠，轉換成AV端子及S端子連接母座
背袋：	照相機型態的背袋，重約170公克

表二／

光碟機或DVD ROM	一組5.25英吋24倍速光碟機（CD ROM）或6倍速DVD-ROM,內建ATAPI-IDE介面
軟碟機：	一組3.5英吋 1.44MB軟碟機
輸入輸出埠（I/O ports）：	9-pin序列埠（16550A）一組 25-pin平行埠（EPP/ECP）一組,萬用序列連接埠（USB）二組

●使用心得●

這台口袋電腦所搭配的是Celeron 500MHz（使用的是PPGA的Celeron，安裝在Socket 370的插槽上，使用者只需將外殼打開之後，就可以自行升級CPU、RAM、HDD等）、64MB SDRAM（使用的是和筆記型電腦一樣的144Pin的DIMM插槽體模組）以及6.4GB的ATA/66硬碟機，另外的擴充座內附有1.44FDD以及24倍速的CD ROM（經過筆者試用，可以正常的讀取



微星科技推出搭配 nVIDIA GeForce2 GTS 之 MS-StarForce 815



微星科技（MSI）新推出的MS-StarForce 815高階繪圖加速卡，其核心採用了世界第一顆繪圖專用處理器（GPU）－nVIDIA最新的GeForce2 GTS，執行效能為目前高階繪圖晶片GeForce256的2倍以上，再加上300MHz RAMDAC和32MB DDR（Double Data Rate）DRAM給予最佳化之運行；透過nVIDIA GeForce2 GTS的高效能處理後，整個3D管線處理將集中在繪圖加速卡中，可有效降低CPU資源的佔用。它亦支援高解析度數位電視（DTV）的18種ATSC格式，可作為低成本的DTV接收器附加卡的解決方案，符合新時代的收視技術需求。此外，GeForce2 GTS亦同時支援PCI埠和4X AGP埠特性，微星科技MS-StarForce 815高階繪圖加速卡採用了這個劃世紀性的處理器，讓3D的遊戲體驗產生前所未來的變革。



◀ MS-StarForce 815





一般的CD-RW片），由於體積相當的小，所以在桌面上很容易就找到棲身之所，再加上本身的主機正面就又有滑鼠的觸控板，所以您只需家個鍵盤就OK啦！

除了傳統的CRT螢幕之外，還多出了一組的S端子，所以使用者不必拘泥於電腦螢幕，電視也是可以外接的一種選擇。主機前方設有一些散熱孔，因為體積小，且所有的電腦配件都放在裡面，所以在運作的時候溫度相當的高，如果沒有這些散熱孔的配合，電腦上機很容易就會當機！

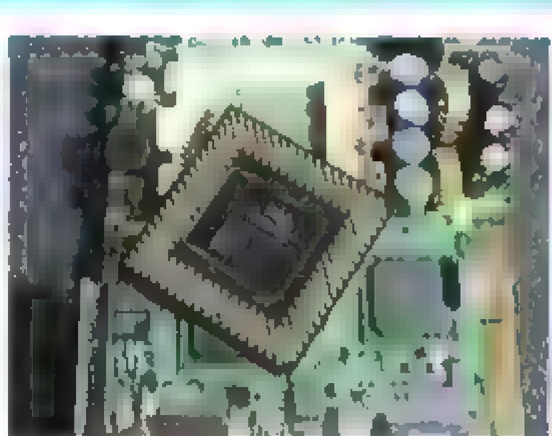
主機和隔充座的連接方式相當簡單，就像安裝一張介面卡一樣，直接將這兩個插在一起，雖然這種方式讓您很容易就安裝，不過也很容易就會鬆脫，如果未來能改用成電纜線的方式連接，或許會更好喔！擎馨估計每月可提供約3500台產品，全年總產能在20萬台以上，且擎馨已接獲大陸方面敲定訂單，且目前擎馨更計畫推出重量輕於400公克的口袋型電腦，將朝向重量更輕、功能更強的目標邁進。

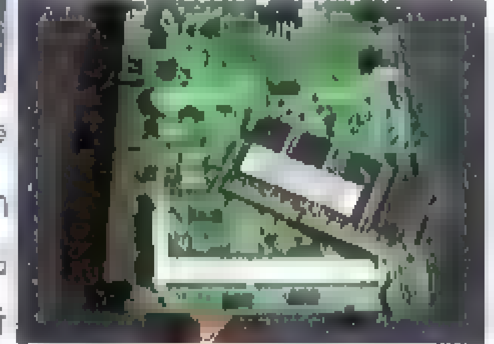
什麼人適合使用

許多電腦人對於PC的選擇都差不多，家中所用的Desktop PC是必須的，而如果要來回不同地點所用的，就非Notebook莫屬，但是Espresso Pocket PC給了我們另一個角度思考！一般人早上到公司上班，只需將Espresso Pocket PC接在公司的周邊設備上使用即可，晚上還是將它帶回家來繼續使用，您不必在不同的兩個地方準備兩台電腦，還得為資料傳遞傷腦筋，所以Espresso Pocket PC確實有他一定的族群使用者！

康柏電腦 iPAQ Pocket PC

相同於擎馨的Espresso，康柏電腦也在五月中的時候推出了iPAQ H3630 Pocket PC，這一台是配備彩色TFT LCD螢幕的掌上型電腦，採用Intel StrongARM 206Mhz 32位元RISC中央處理器、內建32MB SDRAM，可儲存相關人世資料、電子郵件以及MP3音樂（使用標準PC卡或CompactFlash卡）。另一台掌上型電腦Aero 1550，則是配備全新Windows Pocket PC作業系統，主機厚度約有3.8公分的超薄型單色掌上型電腦，使用的是鋰離子電池，主機可連續使用高達14小時。

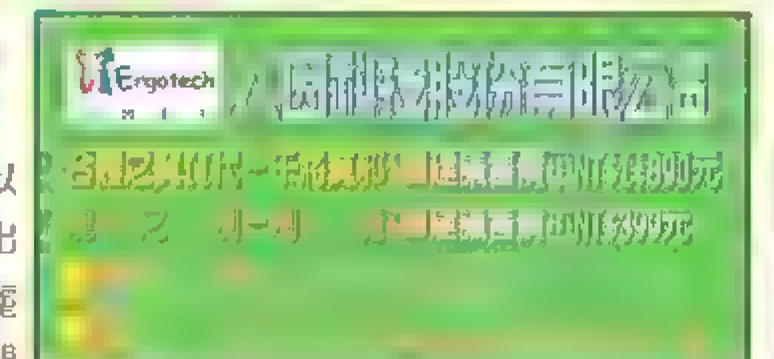




康柏電腦同屬於iPAQ系列的，是一款屬於前面筆者所言的概念電腦，外觀十分的漂亮，充滿超未來感的炫



人因科技繼推出合體之翼獲得市場好評後，又再度推出全球第一支，合體之翼雙打搖桿第二代「干將莫邪」，並延續了第一代基本外型架構，更突破一般搖桿無法同時雙打的禁忌以及解決雙打安裝時複雜的程序，另外以i-mac為造型設計出令人窒息的極光藍外，超炫麗的色彩變化，大大提高了美觀性、相容性及便利性。緊接者更是同步推出擁有「魔月彎刀」造型美的龍之劍第二代－「劍魔」Gamepad搖桿，除了握感舒適、色彩炫麗外，更是搭配真正6組超感度按鍵及8方位的方向控制器，特別適合激烈格鬥、運動、快速動作型遊戲，一同搶攻暑假前搖桿新市場。





銀設計，配備也是相當的高檔，以下就是它的主機概略：

iPAQ Pocket PC 主機規格
中央處理器：Intel Celeron 500/66 Mhz ESB
L2 Cache：128KB內建L2快取
晶片組：Intel 810e
記憶體：128 MB/100 MHZ SDRAM
網路：Intel Pro/100+ management adapter（內建）
硬碟機：8.4 GB Smart II Ultra ATA 66
影像處理：內建Intel 3D繪圖卡
音效：AC97含16位元全雙功音效（內建）
作業系統：MicroSoft 中文Windows 98
尺寸：16.3cmW×27cmD×37cmH
[illegible]滑鼠
[illegible]中英文鍵盤
[illegible]螢幕為選購

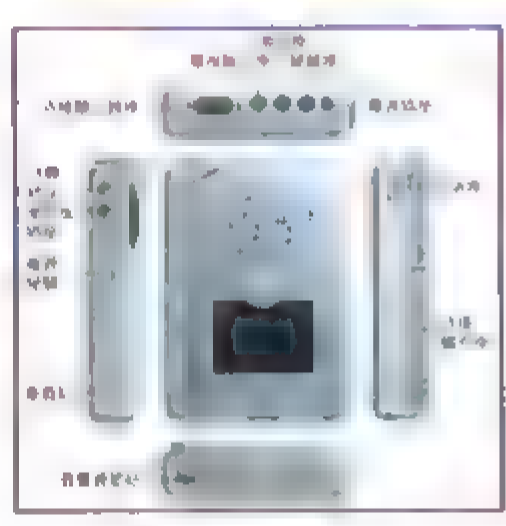
微軟也來參一腳

4月19日在紐約，微軟推出具有多媒體功能的Pocket PC，目的為了是要取代Palm在掌上型設備的領先地位，目前由Compaq、HP等公司負責製造，售價訂在500美元。微軟的Pocket PC使用32位元的處理器，16MB SDRAM，擴充介面包含CompactFlash、PC Card、Multimedia Media Card等，並可以外接340MB的記憶體、數據機、數位相機，使用彩色TFT螢幕，支援MP3和Windows Media Player格式的影音檔案。使用者可以將微軟Pocket PC當作電子書的閱讀機，作業平台使用微軟自家的Windows CE 3.0，使用者介面以Pocket Internet Explorer為主，支援HTML 3.2、JavaScript、SSL、128位元的高加密和XML格式，內建Pocket Outlook管理行事曆和電子郵件，由於整體看起來很像Windows桌上型的作業系統，所以讓具有Windows使用經驗的消費者，可以輕易地上手。





PDA、Palm、Pocket PC

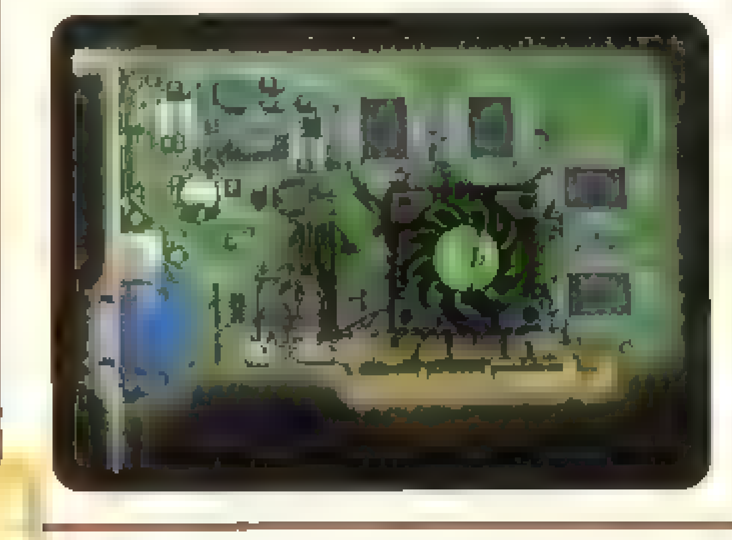




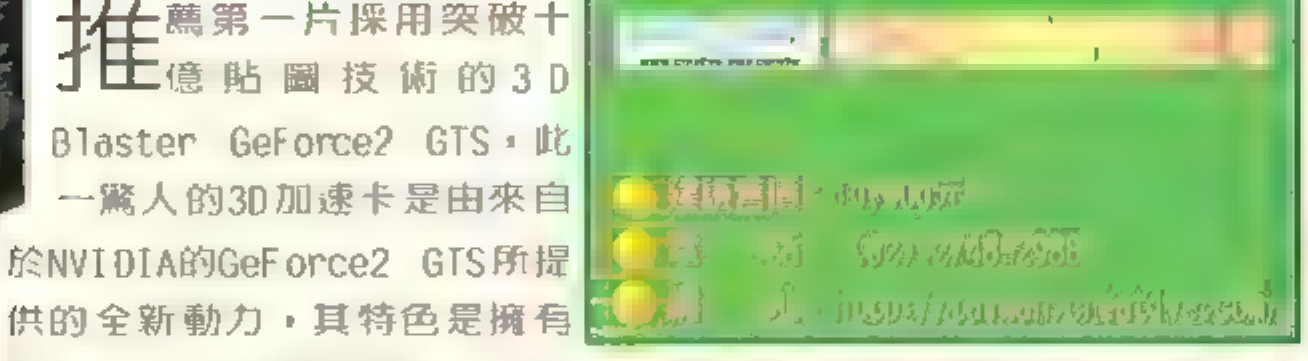
這三樣的電腦設備是不一樣的定位，PDA是隨身的秘書，主要是在於行程上的管理；Palm功能比PDA來的大，可以閱讀電子書、E-mail等多樣化的功能；至於Pocket PC，目前市面上兩種，一種有內建螢幕的，但是因為電源問題，多半使用的作業系統都是以Windows CE為主，另外一種就是不含螢幕的純電腦主機，不論是哪一種，為的都是讓人的生活越過越好，但是您得小心，不然很容易就被這些冷血的電子零件給狠狠綁住喔！

3D Blaster GeForce2 GTS

史上第一片突破億次貼圖（Gigatexels）的遊戲加速卡



推薦第一片採用突破十億貼圖技術的3D Blaster GeForce2 GTS，此一驚人的3D加速卡是由來自於NVIDIA的GeForce2 GTS所提供的全新動力，其特色是擁有四組獨立的點管線引擎及具備最新的NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)，3D Blaster GeForce2 GTS可以提供每點兩組貼圖並爆發性的全速方式填充高達每秒16億次的貼圖（Gigatexels），加上第二代形變及光效（T&L）引擎，3D Blaster GeForce2 GTS可以消化並釋出高達每秒二千五佰萬組的三角形向量圖。除此之外，搭配上32MB倍資料傳輸(DDR)的記憶體以及333Mhz的工作頻率，你將可以得到每秒5.3GB的專用繪圖記憶體頻寬。現在，這就是3D的執行效能！



電腦新天地

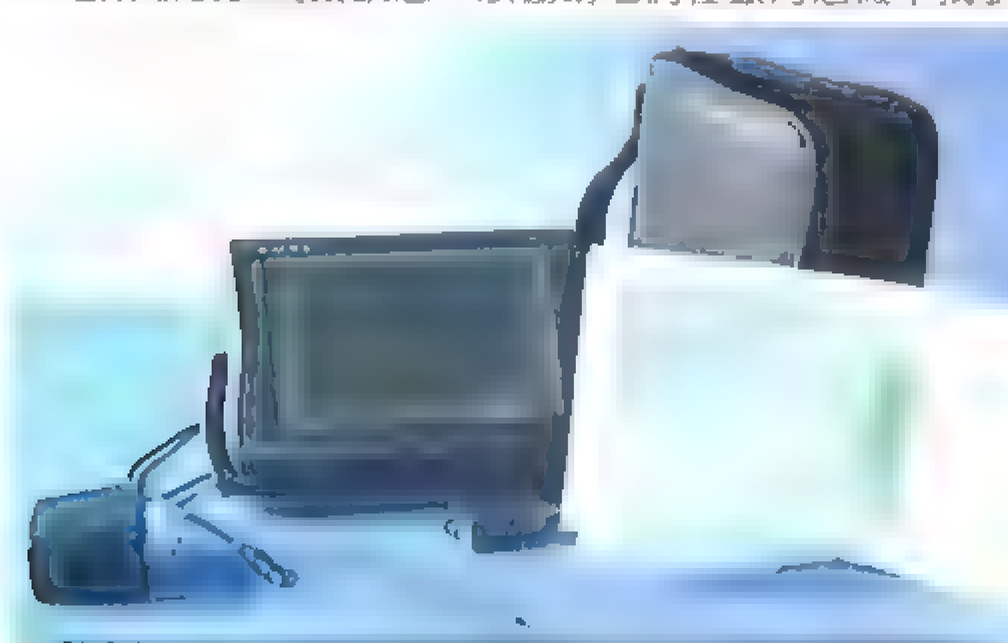


電子書讓知識汲取於彈指間

作者：吳律煌

40年代的夢想終於實現

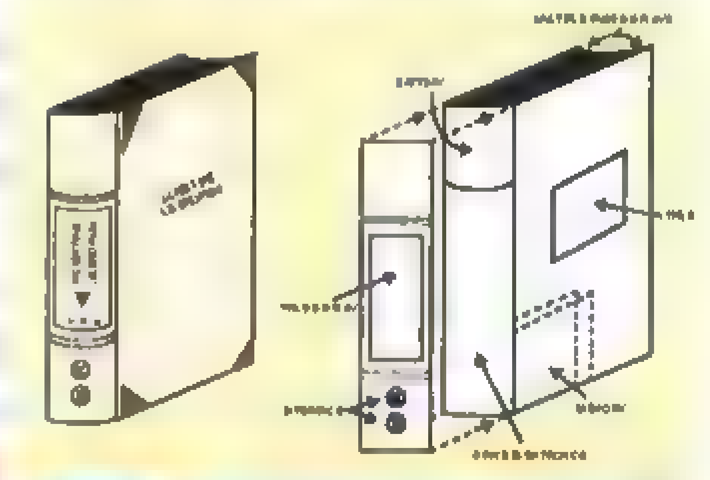
電子書的構想最早出現在1940年代的科幻小說中，從那時候起，電子書便成為科幻作品中不可或缺的「道具」，例如在星艦迷航記系列電影裡便有不少角色在影片中透過無線、如同寫字板大小的彩色可觸式螢幕之讀取裝置閱讀訊息，以協助他們在銀河危機中找到生路。在現實生活中，過去十年以來曾有多家廠商試著把電子書商品化，但大多數產品都失敗，少數能付諸實現的產品如Sony的Bookman或者是Franklin的Bookman，也未能成為主流商品。問題的癥結究竟在那兒呢？螢幕太小且不宜閱讀、電池壽命過短、以及沒有編碼技術來保商出版商的著作權都是它未能引領風潮的原因。以電池電力為例，一般認為，電子書的電力必須能持續二十個小時不必充電，因為這個時間正好足夠使用者進行一次跨太平洋的旅行，符合閱讀實際需求。如果電力無法達到這個要求，電子書取讀裝置終究只會吸引那些喜愛新科技產品的人購買，閱讀大眾還是會把它排除在紙張之外。



Rocket eBook的所有配件

好看好讀好攜帶的電子書

致力研究電子書的麻省理工學院科技媒體實驗室在一九九七年的一篇報告中便指出，一台成功的電子書必須克服面板面積太小及其解析度差，以電力不持久的問題才有可能普遍化。另外，電子書應該適合攜帶，所以重量越輕越好，螢幕的明亮及對比清楚也是克服的重點。從正面的觀點來看，而這些缺點正好可以作為廠商開發的方向和消費者購買電子書時的考量。根據電子書製造商表示，電子書是給那些必須定期讀大量資訊的人而設計，例如學生、專業人員、醫生及律師等。隨著越來越多的作品轉換成電子書籍，消費者會越來越習慣讀電子書。NuvoMedia的行銷主任Marcus Colomb ano相信「它將被每一個讀者所使用」。



麻省理工學院科技媒體實驗室所勾勒的電子書草圖

當然啦，對某些特定的使用者而言，也有某些問題會產生。經常進行業務旅行的人已經帶夠了筆記行電腦、個人數位助理、以及行動電話，他不需要再帶另一個工具。Sherwood的研究員David Thor 表示：「電子書的概念很有義意，但為實現這個概念而特別使用一個裝置則未必如此。」但他相信當未來某些特定的硬體問題消失時，電子書會更成功。另外，消費者對某些不熟悉的科技通常會有抗拒的心理，也是電子書業者必須說服他們的地方。根據Sherwood研究所最近的一項研究指出，幾乎有百分之八十的受訪者表示，他們寧可使用諸如Adobe的

帶我去旅行吧！

Acrobat Reader軟體將書本的各頁　　印出，也不會透過一付手攜式裝置來讀它。事實上，會長期坐在電腦桌前進行「純閱讀」的人倒不多，因為在螢幕前透過捲軸換頁，再加上不良的解析度，常會讓某些人感到眼花撩亂。假如要在螢幕上閱讀數位化文字，那麼絕對需要一具優質的顯示器，這樣才會像是讀一本書。

讓我的電子書更像書

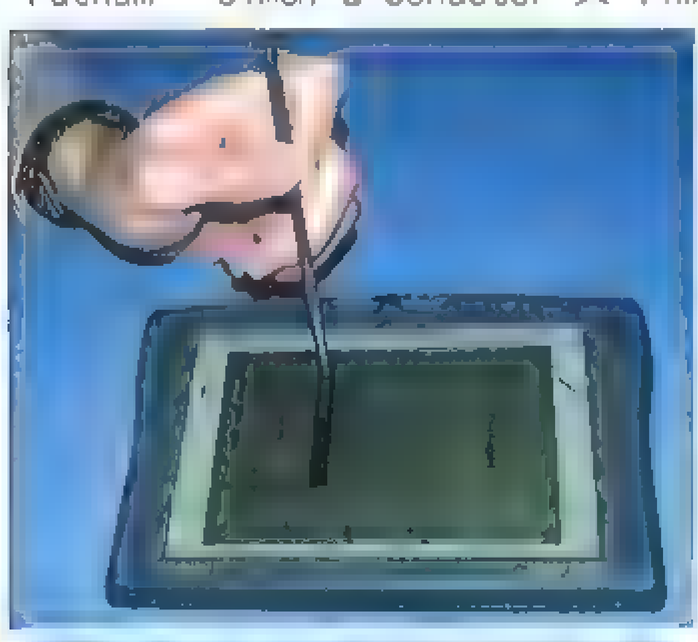
今日的電子書解決已經昔日所碰到的許多問題和失敗的模式。它結合了手提式電腦的可攜式優點，也有更佳的螢幕解析度，以也設計出類似書本的格式。例如，螢幕上再也看不到捲軸。透過電子書，您可以一次讀一頁，按鈕後跳至下一頁。電子書也包括了文章加註解，以及將文章放大的設計；另外您也可以透過關鍵字搜尋文件，也可以為某些字眼下定義；每一本透過網路付費下載的電子書都加入了高層次的編碼，確保位化的文字不會被剽竊。



電子書的尺寸要適合攜帶

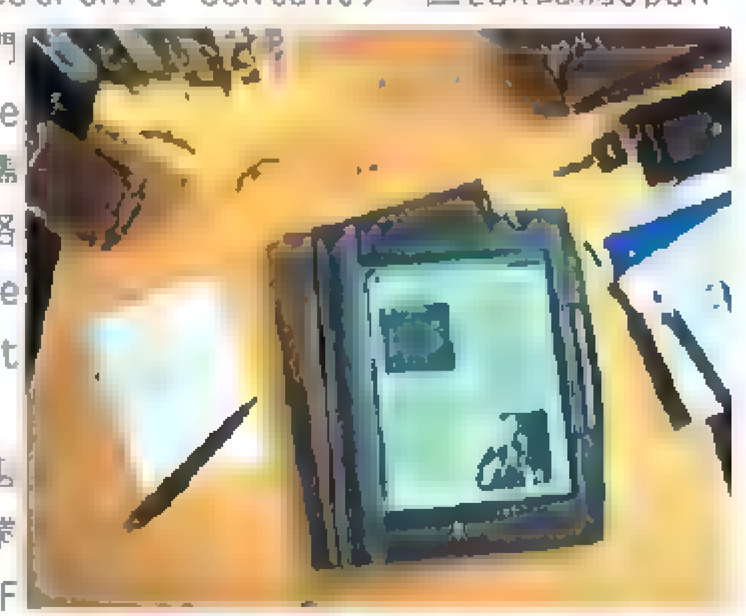
Open eBook及EBX互別苗頭

在電子書這個產業上有兩個集團相互抗衡，分別是Open eBook及Electronic Book Exchange (EBX)。前者是由包括Microsoft Corp、NuvoMedia、Softbook Press、Hitachi、Glassbook、Librius、以及出版商Bertelsmann、HarperCollins Publishers、Penguin Putnam、Simon & Schuster與Time Warner Books等公司組成；後者則由全球最大網路書店Amazon.com、專業影像軟體公司Adobe Systems、以及出版商Houghton-Mifflin、Lightening Print 和Philips Electronics、Microsoft、HarperCollins 與Xerox等知名企業組成，可說是實力相當。



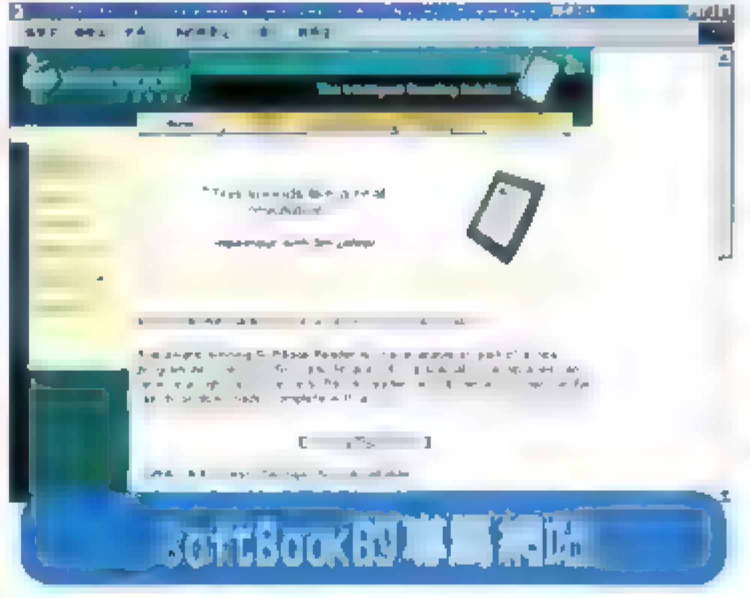
Rocket eBook的可觸式螢幕

Open eBook的電子書製造商、出版商、軟體業者及電子公司曾在九九年初就電子書的內容格式、傳輸及智慧財產權保護進行討論，以建立一個開放且能相互操作的標準。開放性電子書標準委員會（Open eBook Standards Committee）在會中針對Microsoft Corp、NuvoMedia和 Softbook Press等提出的版架構規範草案進行討論，提出使用HTML及XML作為內容格式（content format）之基礎的規格，以在不同的閱讀裝置之間傳送電子內容（electronic content）。但EBX認為Open eBook不如他們支持的Adobe Systems之可攜式文件規格（Portable Document Format）。EBX甚至認為電子書出版商及銷售業者比較支持PDF文件規格。附帶一提的是，如果消費者想在桌上型或筆記型電腦上，甚至是個人數位助理（PDA）上閱讀一本電子書籍，只要電腦內有相容的檔案格式，如HTML、PDF、RTF、TXT、Windows CE或特定的讀取軟體還是可以。有些電子書讀取軟體還可以透過網路免費下載。



透過網路付費下載電子書本

目前市面上的電子書約可儲存十本書，如果消費者將記憶體升級，還可以增加存儲量。使用者除了透過螢幕閱讀外，還可以進行文章搜尋；更重要的是，它和網路連線後，可即時透過網路下載需要的資料。筆者認為知識傳播有可能因為它而推向一個嶄新的年代，威力可能更甚於造紙和印刷術結合，因為電子書和網路相結合所節省的閱讀成本，以及創造的傳播及複製速率，都更勝前者。



SoftBook的專屬網站

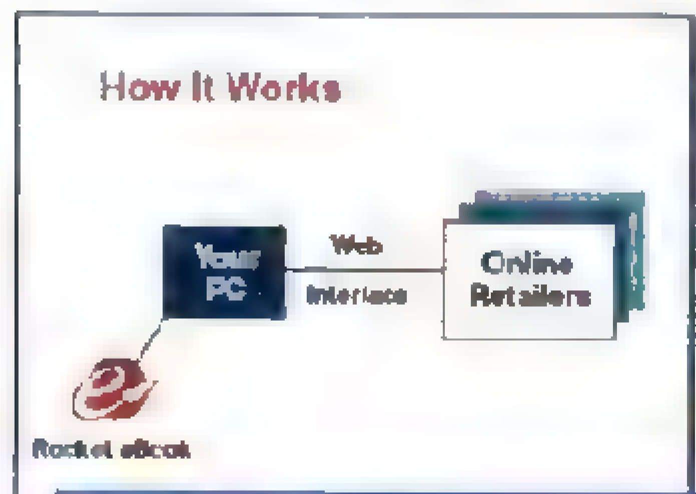
事實上，將書本內容輸入電腦再透過網路讀取已行之有年，例如Project Gutneberg在1971年時便開始組織義工將公共領域的書籍輸入電腦，如今由它所主持的網站已能提供數百本書，從莎士比亞與狄更斯到聖經，甚至是美國的獨立宣言應盡有。線上出版商（online publishers）



諸如Online Originals旗下的書籍已可以下載至3Com PalmPilot。許多獨立的網站將公共領域(public-domain)的書籍上網提供下載，讓讀者透過可3Com PalmPilot閱讀；其它網站，如Peanut Press也將今秋稍後提供由多家書商提供的各種書籍，從科幻至新書都有。

SoftBook Reader可自行上網

美國在去年有三款電子書上市，包括Rocket eBook、Librius Millennium Reader、以及 SoftBook等。Rocket eBook重22盎司，在外型和體型上和3Com organizer很相像，約5x7x1英吋。（據了解，Rocket eBook的設計師和PalmPilot是同一個人）把它插進您的IBM相容486以上且作業系統為Windows 95以上個人電腦上的序列埠，上網後可從諸如Barnesandonobles.com之類的網站上下載稿本，再把它們傳送到您的Rocket eBook內。Rocket eBook可容納四千頁的文字及圖片，約十本小說。由於它抗閃光及高解析度-每英吋有105個點，比大多數的個人電腦螢幕只有72個點相較，高出許多，推出時頗受好評；另外，它的電池壽命約二十個小時，也符合基本要求。但Rocket eBook是推出時的電子書中價格最高的，定價為499美元，但據了解，目前由NuvoMedia推出的Rocket eBook只需249美元。



PC是網路書商和Rocket eBook的橋樑

這三款電子書中最便宜也是最輕的是Millennium Reader，它只有一磅重，推出時的訂價為200美元。把Millennium Reader和電腦連接，然後透過電腦上網下載至Reader。目前Reader有十萬本以上的書，書籍類型應有盡有。

最後一款是SoftBook，它看起來比較像是寫字板，而不像一本書；面積有8.5x11英吋，螢幕面積為6x8英吋，附加保護性的外殼設計，亮度為70 NITS，重量約有二英磅（約一點一公斤）。它可以容納儲存頁數約5000頁（8MB），擴充它的快閃記憶體卡後，頁數可增加至五萬張。SoftBook與其它電子書最大的不同點是它不需要個人電腦，因為它有自己的33.6 kbps數據機，讀者只要把電話線插進去，便可以從 SoftBook的線上

想獲得我...

讀書館下載書本及每日新聞，每分鐘約可下載一百頁。SoftBook Press提供消費者兩種不同價格購買SoftBook，首先是599.95美元的一次付清付款方式；其次是299.95美元購買費用，外加每月從它的線上圖書商店SoftBookstore下載新聞、雜誌或書籍的19.95美元閱讀連線費。

讀取軟體免費上網Download

目前Rocket eBook 與 SoftBook Reader均在其專屬網站上提供免費下載的讀取軟（Rocket eBook，http://www.rocket-ebook；SoftBook Reader，http://www.softbook.com）。附帶一提的是，若消費者手上有Palm家族的PDA可至http://www.peanutpress.com下載PeanutReader，可讓PDA擁有搜尋、書籤、註譯和其它電子書閱讀特色。另外，微軟在2000年也會推出Microsoft Reader，它將會和其它微軟產品隨貨出售，如Pocket PC（使用Windows CE為作業系統的次世代掌上型PC）；另它Microsoft Reader在今年年中也可免費下載。

在未來幾年，電子書將不斷改善至符合使用者的要求與需求。正如同約紐Random House新媒體副總Jonathan Guttenberg所言：「我們正觀察一件革命。當新的使用工具出現時，新形式的變因會隨之出現。」Rocket eBook、SoftBook已經提供不同的典範，當然會有更多的電子書隨之出現。但業界專家認為電子書將不會取代印刷書本。未來，傳統印刷書本及電子書將同時存在。這種情形如同收音機與電視機，甚至是網路電子報盛行時不會取代傳統報紙的情形一樣。

Softbook的業務執行長Jim Sacks表示：「電子書再過五年多一點的時間候將無所不在。」Librius的執行長Don Bottoms預言電子書在2002年將有二十五億美元的市場。Random House的Jonathan Guttenberg認為當消費者接受電子書的概念後，市場將成長。而價格大幅滑落及電子書籍的增加更會直接刺激買氣。然而，業者也明白電子書產業要欣欣向榮，智慧財產權的保護及分銷體系的強力支援，也是成功與否的關鍵之一。

華碩推出最新GeForce2 GTS顯示卡

AGP-V7700 GeForce2 GTS DDR Pure ASUS

本系列顯示卡採用NVIDIA公司的GeForce2 GTS繪圖處理單元（GPU.graphics processing unit），具備DDR（Double Data Rate）記憶體，華碩AGP-V7700不僅具有跨時代的傑出效能，更因其優秀的設計而可大幅減少CPU的負擔，進而增加系統運作的效能。

使用華碩AGP-V7700，您體驗的不僅是動態、逼真的3D立體效果。GeForce2 GTS傳送幾合處理能力，並且具有新的per-pixel shading特性，是其餘繪圖處理器所無可匹敵的。

主要效能

採世界最新Per-Pixel Shading繪圖處理單元

32MB DDR Frame Buffer（SGRAM）

提供更高的解析度與顯示顏色

Rasterizer（NSR）

藉由七個模擬像素的處理器與Per-Pixel Shading技術，單次傳送更佳的影像，提供更逼真的影像。

pixel fill雙材質像素填色能力

為影像的逼真度跨入了一個新里程碑，可讓您使用超頂級Hypertexel pipelines。

texel）填色速率

藉由整合幾合轉換與光源處理（T&L/Setting），每秒產生高達2千5百萬個三角形的計算能力。

提供您的系統高度安全保障：智慧型冷卻、動態超頻、過熱保護、風扇速度監測以及AGP電位監測

可支援新一代3D games以及搭配的華碩遊戲軟體

2048×1536全彩與75Hz垂直掃描頻率

支援DVD.VCD.MP3.與Karaoke

支援更多的應用軟體與遊戲

DRAKAN(完整版).ROLLCAGE(完整版).及其餘12種遊戲

GTS系列

四倍管道（QuadPipe）成像能力，可呈現出頂級技術的超快繪圖效能，第二代幾合轉換與光源處理，並具備AGP 4X快速顯示能力，有效增進系統顯示效能。



微軟推出滑鼠產品IntelliMouse Optical

省事又具精準之眼的滑鼠

IntelliEye

您是否有一支不合作的滑鼠？它是否常卡住並讓游標跳過要點選的標的，而且讓您非常沮喪？Microsoft IntelliMouse Optical是這些問題的解答，我們已使用IntelliEye光學感應器取代過時的滑鼠滾球，以每秒1,500次的速率追蹤移動狀況，以提供平順精準的移動。沒有滑鼠滾球意謂著您不需理會滾球是否乾淨或磨損，而且光學感應器封裝於滑鼠內，可避免髒物或棉絨入內，這些異物正是導致傳統滑鼠不順暢的原因。

優　點：

・瀏覽Internet更加簡便

不需使用工具列或鍵盤即可瀏覽網頁，只要簡單的使用側邊的按鈕，即可在Internet上翻動上一頁或下一頁。

・左右開弓，大手小手皆舒適

不論您是左撇子或右撇子，有一雙大手或小手，IntelliMouse Optical的設計都能讓您感到舒適，它的外型符合人體工學，完全貼合您的手掌

・捨棄滑鼠滾球，丟掉滑鼠墊

IntelliMouse Optical支援數以百計的工作表面，甚至可在您的牛仔褲上滑動。

・IntelliEye感應器在具備細部紋理的表面能得到最佳的表現，它無法在看不到紋理

（如玻璃）或反射性表面（如鏡子或有光澤的表面）工作，在高度重覆的花紋上（像是些從雜誌或報紙上印下來的圖片）亦有可能難以追蹤。





魔法氣泡
BoBo a Fantasy tale
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
FUN YOURS


麻辣大富翁
爆笑江湖
多種玩法多樣樂趣
輕鬆有趣的事件
幽默逗趣又多采多姿的人物！
多種破關條件
不必再為了如何使別人破產而苦惱了！完全的享受遊戲所帶來的樂趣！
今年夏天麻辣登場
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
http://www.fy.com.tw
FUN YOURS

DIN

THE FALLEN ANGEL

堕落天使

CAST

Silver

軟體世界

DIN

Originalplan& Screenplay PEST

CD Produced YANG 3D Monster 3D SCENE KEVIN

Character PEST Monster AKIRA Scene DAU

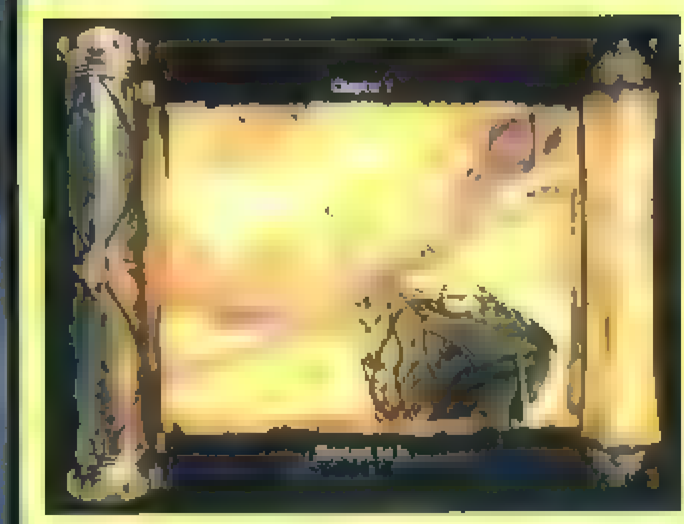


幻想紀元
Fancy Cen
軟體世界
ODIN
奧汀科技有限公司
www.odinsoft.com.tw

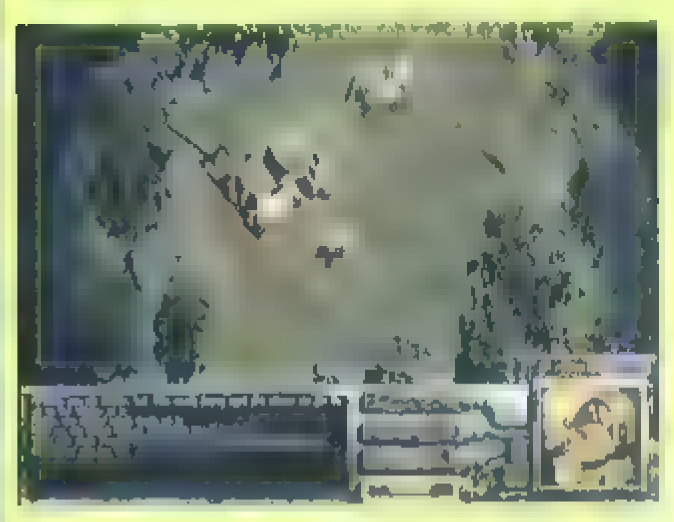
NOX 救世傳說－幻師篇 詳盡地圖攻略（下）

ALEX

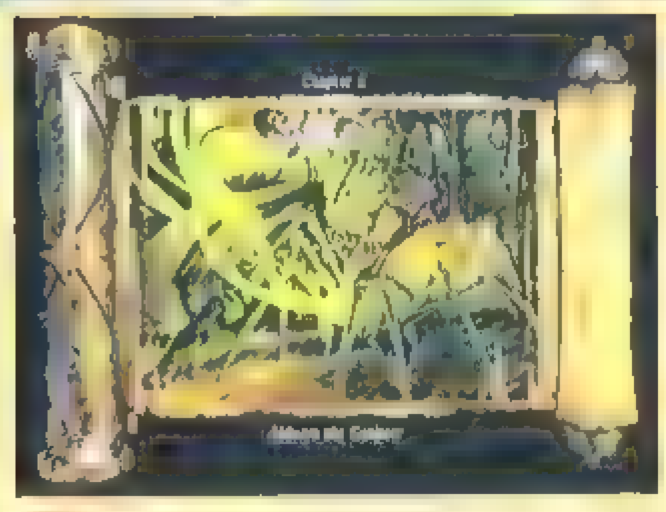
過關時數 180



船長囑咐前往Ix尋找他的好友Aldwyn，他會提供應有的協助，得到一把杖，可用來嚇退森林的野獸。（任務01：Find Aldwyn's cottage in the Village of Ix.）



A：撿拾地上的食物、蘋果。
B：洞穴塌陷並有大灰熊竄出，但被落石壓死，洞內有5金幣。
C：按下牆上開關使升降機運轉，由此到下一層。
D：地上撿拾「小妖精群」魔法書，前方洞壁上的水晶可回復法力。



A：往左在樹根找到12金幣，往前不遠遇見一名巫師，召喚出一隻蜘蛛後被村人圍毆。聽村民說，蜘蛛爬進市長Theogrin家裡。
B：巷口的Morgan Lightfingers出售一把弓箭，索價100金幣。上方屋內箱子有26金幣，屋後有蘋果。
C：需自備弓箭並花上20金幣才得進入競賽場，聽主持人說完規則

1 Shortcut to Ix

E：穿牆壁有一密室，木桶有9金幣，箱子有13金幣

F：左方洞內有防具，木桶有蘋果。右方密室內的箱中有14金幣。



▲倒楣的灰熊



G：洞口的木箱難以敲碎，跳過即可，箱內有11金幣

H：爆炸後引發火苗，將水桶推近敲破即可熄滅。

I：箱中有「輕治療術」魔法書。

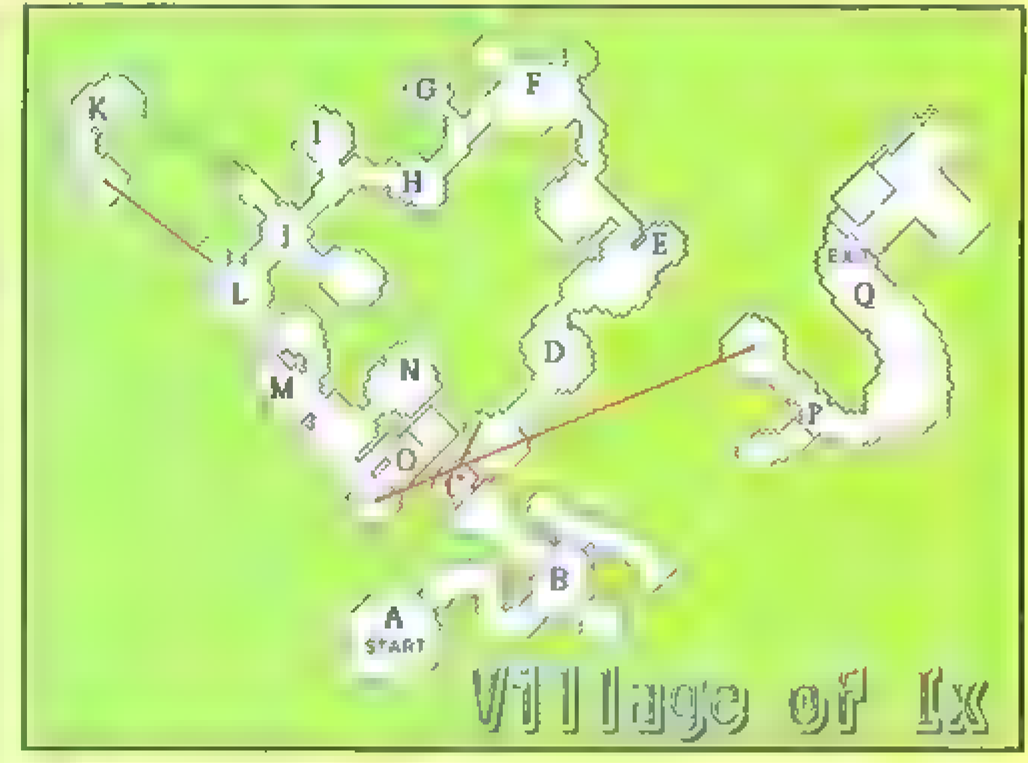
J：轉角木桶有蘋果，往下在洞內箱子取得Silver Key，還能打開前方的關門。若是往北推開巨石則有地洞會掉落底層。



K：地道內的木桶有10金幣，地上有防具。到下方洞裡殺了二隻淘氣鬼後，牆上開關可使升降機運轉而回到上層。

L：轉角的木桶有Silver Key、蘋果，如果先前沒拿到J下方洞裡的Silver Key，現在可越過關門再去拿取。

M：密室內箱子有25金幣



N：使用Silver Key在屋中箱子取得防具，屋外木桶共有22金幣

O：屋中箱子有18金幣，殺死蜘蛛和蝙蝠後，室內有開關可使屋外下方的升降機運轉而升至上層地道





P：走到此處，後方的道路會被巨石堵死，而下方洞內則有32金幣。

Q：沿途可撿拾生命劑、法力劑，往北進入村子。

2 Aldwyn the Conjurer

即可開始進行。得到的箭袋內有20枝箭，只需射中十只木桶即可獲取50金幣

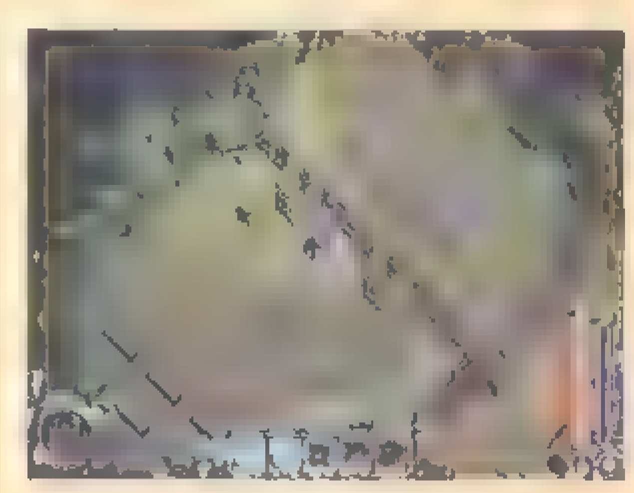
D：屋中內室的箱子有31金幣，屋後木桶有蘋果。下方屋內的木桶有解毒劑，內室箱裡有 23金幣

E：旅館房內的箱子有10金幣，另兩間客房的箱子有防具、17金幣

F：屋中二只箱內有防具、17金幣，屋旁有回復水井



G：市長公館，門口警衛說市長生性最怕蜘蛛，除非屋內的蜘蛛爬出屋裡，否則市長是不會走出房門的。有位叫Aldwyn的幻術師住在東邊，他能對蜘蛛施咒法以解除市長的困擾。



H：Henrick對野狼施咒法，以防傷及過往行人。獸欄後方的樹根有16金幣。

I：牆已斷裂，守衛[illegible]出唯一通道是經由淘氣鬼的地底巢穴，進去時順便幫他留意，他有雙靴子被這群淘氣鬼偷去了

：下方洞內箱子有20金幣，沿途遇上不少淘氣鬼攻擊。正北方洞內木桶有法力劑，一只箱子共有26金幣，右下方走道中的木桶有15金幣、解毒劑，箱子則有21金幣

K：左下方洞內箱子有30金幣。右下方洞內木桶有蘋果、13金幣，箱中有18金幣。右上方柵門對面的洞裡箱子有26金幣

L：箱中有16金幣。下方洞穴木桶有蘋果×2、35金幣，箱中則是Ruby Key



M：使用Ruby Key進入，地上有武器、The Bridge Guard's Boots，木桶有生命劑，而五只箱內則共有201金幣。將靴子送回給守橋員，得授「擊昏術」法術

N：往東的洞內木桶有法力劑、蘋果，箱中有23金幣。而位於下方的洞內五只木桶則有箭袋、法力劑、22金幣。北面密室內的箱子有70金幣，東北面走道盡頭的箱中有防具。而往西北轉角的木桶則有蘋果

O：二只箱子有15金幣、淘氣鬼卷軸。下方洞內木桶有19金幣、法力劑，箱子有30金幣

P：牆角的木桶有18金幣、蘋果。右下方洞裡的二只箱子有31金幣，而左下方盡頭處有升降機回至地面，此地已在守橋員的對面，出口旁的樹根有18金幣，往南到盡頭的樹根尚有12金幣

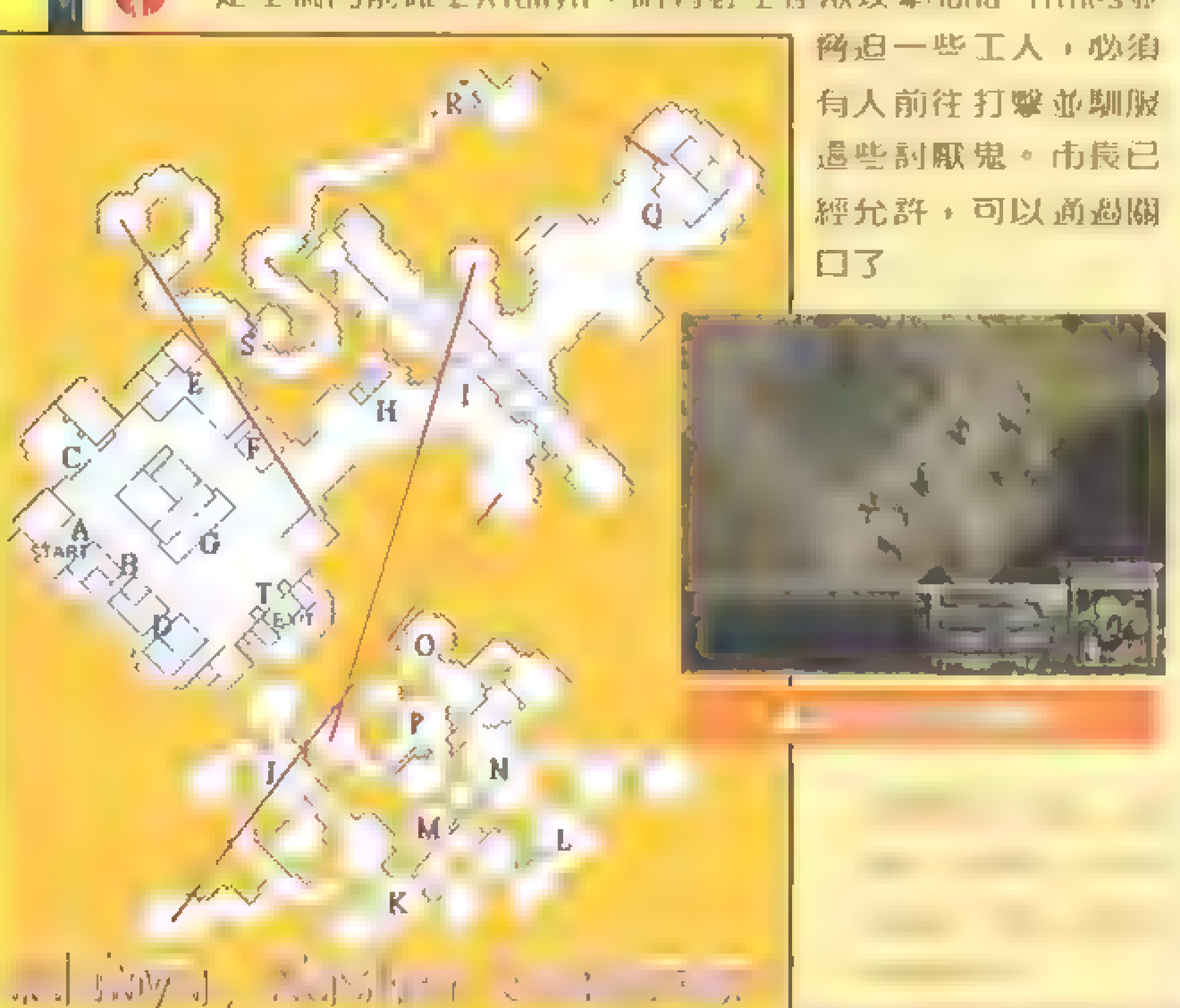
Q：此地正是Aldwyn的住所，步學「[illegible]術」，對付蜘蛛得花30金幣。Aldwyn指室內的升降機可往蜘蛛巢穴，並可通往村裡魔法師的商店，可往歷練一番再回去幫助市長（任務01結束）。得到蜘蛛卷軸後，內室箱中取得防具，屋後樹根有43金幣，屋子右方的樹根則有22金幣

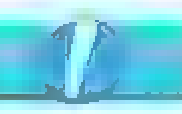
R：地道入口前的木桶有蘋果×2

S：一路殺至此地發現密室，內中箱子有46金幣，再往盡頭搭升降機回到魔法師的店裡

到市長官邸與警衛打過招呼進入門內，解決兩隻蜘蛛之後，隔著窗子向市長報信，市長出門後致贈500金幣。內室箱中有50金幣

T：走至柵門前碰上Aldwyn，謂有野生怪獸攻擊Mana Mines並俘虜一些工人，必須有人前往打擊並馴服這些討厭鬼。市長已經允許，可以通過關口了





A：密室內殺死野狼，地上有武器，箱中有52金幣。

B：洞內有野狼，地上有食物×3。

C：洞內二只箱子有箭袋、30金幣。

D：密室內有群蝙蝠，箱中有22金幣。

E：遇見Osborn，有群凶惡的強盜搶走他的寶貝，請求幫他尋回。屋中木桶有食物、蘋果。（任務05：Recover the hermit's stolen spectacles from the bandits）



F：強盜窩的三間屋子都有人以弓箭向外射擊，左上方屋內木桶有食物，二只箱子有56金幣。

A：礦坑工頭提到，巨大的怪蟲和天降的鬼神由地底竄出並佔據了礦坑，請幫助清除礦坑裡的怪獸。得到Gold Key和Sapphire Key可以打開礦坑入口和第一個坑道，裡頭的工人會協助安全救出受困的其他礦工。除了小惡靈卷軸之外，工頭承諾可以進他的寢室拿取必須的用品（任務04結束）（任務06：Charm or kill all the monsters in the mines. Rescue the 6 trapped mine workers）

工頭身後的屋內臥室有六只箱子，內有防具和29金幣。而工頭的臥房中則有一把弓箭和箭袋。

B：使用Gold Key進入礦坑後，牆上開關可使升降機運轉而進入下一層坑道。

C：沿途殺死不少蝙蝠和蜘蛛，右下方洞裡有「月光術」魔法書。右上方密室內箱中則有32金幣。下方房間的木桶有蘋果、17金幣。使用Sapphire Key進入西北的房間見到工人Alex，據說尚有五名礦工陷在底層的坑道，動作快點或能全部拯救出來。在展開救援行動時，他會幫忙看著升降機。得到的一把Ruby Key可以解救第一名礦工，當礦工逐一獲救時後即可陸續得到其他的鑰匙。

D：搭升降機到此，Alex表示有二名礦工被困於此層坑道，另兩名則在下一層的坑道，等救出一名後再往下層搜救。Alex會留在此地。

3 Rescue at the Nana Mines

屋旁木桶有生命劑。左下方屋中的箱子有18金幣，左下方屋中的箱子有22金幣。北邊樹林走道中的樹根有17金幣

G：屋旁的樹根有18金幣，同時有二名弓箭強盜。屋中四只箱子計有93金幣和Hermit's Spectacles，將之送還給Osborn，得贈蝙蝠卷軸（



H：市集，有商人販售裝備、道具。周遭D的木桶有蘋果×4。

I：樹根有21金幣

J：內有二隻野狼，洞內地上有12金幣、防具、武器

K：強盜洞裡木桶有蘋果×3，箱中有71金幣

：洞內有蜘蛛，地上有32金幣，洞口的樹根有16金幣

M：洞內有野狼，地上有食物×2，樹根有17金幣

N：隘口遇見Millard，催促快向內進入坑道，工頭在另一端等待支援，他會詳述引起恐慌的始末細節



E：轉角處箱中有野狼卷軸，射殺牢籠內的野狼後，箱中有12金幣，木桶有食物、12金幣。左下方洞內的木桶有28金幣

F：此坑道中有小惡鬼、蜘蛛，左下方洞內有蘑菇。往西北遇到綠巨魔，待牠死後會噴出毒霧。角落的木桶有28金幣

G：左下方洞裡的箱子共有83金幣，木桶有蘋果。往北殺了蜘蛛和二名綠巨魔後到閘門前，使用Ruby Key進入並救出Naldo，得到另一把Ruby Key。室內箱子有60金幣，木桶有蘑菇

H：回程時，密室會跑出一群蜘蛛，木桶有27金幣

I：將Naldo帶回D後，進入此坑道遭遇蜘蛛、綠巨魔、小惡鬼，往前途中的木桶有14金幣

J：殺死蜘蛛和小惡鬼後，在木桶找到17金幣

K：殺死二名綠巨魔並取得地上的蘑菇，以Ruby Key打開閘門救出Logan，得到另一把Ruby Key。室內木桶有解毒劑，箱中有41金幣，接著將Logan帶回D，回程一路上都有蜘蛛

L：引爆炸藥桶炸開密室，內有一群蜘蛛，二只箱中共有53金幣，上方角落裡的木桶有21金幣

M：殺死綠巨魔後，在木桶中有蘑菇、37金幣，再往前的木桶有16金幣。

N：殺死小惡鬼後，使用Ruby Key進門救出Claude，箱中有57金幣，木桶有箭袋。回到D時，Alex給了一把Gold Key，接著搭升降機往下一層坑道。

O：走出機房的木桶中有食物，往室外在沼澤區有蜘蛛、小惡鬼，左下方的木桶有14金幣。

P：殺死綠巨魔，在二只箱內共有56金幣。

Q：殺死二隻小惡鬼後，木桶中有14金幣

R：洞內有蝙蝠和毒蠍，箱內有「輕治療術」魔法書。下方洞裡殺了一隻小惡鬼後，箱中計有31金幣。右上方的甬道盡頭木桶有38金幣。

S：殺了小惡鬼後，木桶有18金幣。往前的木箱和箱子計有

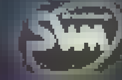


蘋果×2、食物、94金幣、蘑菇。

T：此地有一大堆炸藥桶，屋內則有四隻毒蠍，可以將毒蠍引出門再引爆，但須慎防傷了自身。內室即是另兩名遭困的礦工Dudley和Carrit，箱子裡共有61金幣

將二人帶至D後，Alex提醒去找工頭。走出坑外見到工頭，極表感謝之意，並致贈500金幣　　船長來找過他，他在東邊的十字路口等著。（任務07：Return　　Crossroads and speak with the Captain.）

回到市集的十字路口碰見船長，謠傳Hecubah所進行的邪惡計謀可能是真的，必須前往Field of Valor探索她是否透過繼承者巫師，真與Undead親近交好。可先往市集採買補給，要離開時再來找船長　　。



4 Beneath the Field of Valor



詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第四章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



Field of Valor 1

船長指出墓穴入口就在旁邊的建築物，如果Hecubah真在此，務必格外小心。地窖裡有不少陷阱和盜墓賊



2



在N見到Hecubah和巫師（任務08結束），Hecubah離去後，接著與巫師對戰

▲與巫師的對戰

3



在P與吸血巫師對決後，由北邊出口離開

5 Ogre and the Hamlet of Brin



詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第五章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



▲給Horvath的Amulet of Teleportation

1

走出室外遇見Horvath，食人魔正橫行於Brin，不久前還搶走他的護身符，請前往食人族的村子尋回遺失的物品。

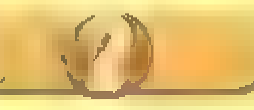
portation.)



在F的果園中遇見Thavius，他的妻子被食人魔的邪惡法術變身為一隻野狼，請幫他到家中取來魔法杖，好讓妻子回復正常

Thavius的家在H，屋中有一食人魔，滅了火在後院箱中取得Thavius' Staff。拿到果園給Thavius，他的妻子果然回復人形，獲贈200金幣

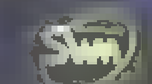
2





先由Hamlet of Brin 3再繞到此地的M，解決Ogre Lord之後，左方鐵柵欄內有一把Sapphire Key可以打開右方的房間，室內箱中有Amulet of Teleportation

回到Hamlet of Brin 1的N碰上Horvath，送回Amulet of Teleportation之後，獲贈「夜視術」魔法書（任務10結束）

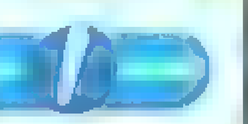


6 The Halberd of Horrendous





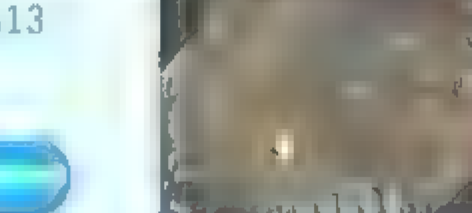
詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第六章，其間差異僅在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



1

（任務12：Battle your way to the fortress and help defend it against the Undead.）

H 的城堡入口前有一大群骨骸戰士、還魂屍和巫師解決後，單獨進入城堡（任務12結束）。（任務13 Enter the Fortress and find Horrendous.）



2

到達 C 見著Horrendous（任務13結束），但Hecubah隨即率領巫師出現，不但以法術殺了Horrendous，還搶走了法戟。（任務14：Chase down the Necromancer and recover the Halberd of Horrendous.）

追到 D 時與巫師決戰，勝後奪回法戟（任務14結束）。

7 The Heart of Nox





詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第七章，其間差異僅在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



船長指出，Heart of Nox位於Tower of Illusion塔頂，Hecubah的爪牙遍佈在塔內。必須前往塔頂使法戟與Heart of Nox結合。（任務15：Retrieve the Heart of Nox from the Tower of Illusion.）



▲就是如此隔著窗子魅惑牠

與戰士篇所不同者，此時 B 的牢房進不去，而城堡另外的 D 點有升降機可往地底熔岩，內有二隻火球術強悍的小惡靈，地上有小惡靈卷軸

另在 E 的屋外隔窗向裡望，屋內有一隻野狼，隔窗以Charm Creature法術魅惑牠，再以指令命令牠的行動，野狼跑出門外時，大門也就開了。屋內倉房中的木桶和木箱計有箭袋×3、生命劑和武器



2

A ：進入頂樓大廳時，Horvath正與Hecubah對峙以阻止她奪取Heart of Nox，但卻遭致命的法術攻擊，接著Marik等二人出現，Hecubah眼看一時難以取勝走了

Horvath的去世，恐怕會換來Hecubah更肆無忌憚的破壞，必須儘速取回Heart of Nox。由北邊的傳送點到B。

B ：塔頂有三名小惡靈，解決之後，分別將木箱推至三個踏板壓住以除去Heart of Nox的護欄，靠近時即可將之吸附在法戟上（任務15結束）



▲將木箱推至地板方格上

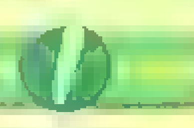


The Weirdling



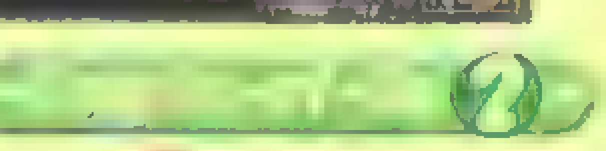
詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第八章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



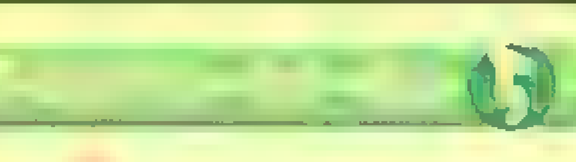


船長囑附務須儘速前往村子北邊的Temple of Ix，但或許需要Aldwyn的幫助，以順利取得Weirdling Beast好與法戟結合。得到「召喚術」魔法書。（任務16

在的屋中見到Aldwyn，法戟需要吸附Weirdling Beast的能力，但最好要先與神殿內的祭司交談以取得進一步的訊息（任務16結束）。得到Sapphire Key可以進入神殿外圍的鐵閘門。（任務17：Speak to one of the Priests within the Temple of Ix）



進入見到祭司，Weirdling居住於神殿底層的一處活水，當抵達時，牠自然會吸附在法戟上，這將是無人能抵的超強武器（任務17結束）。（任務18：Retrieve the Weirdling beast from the depths of the Temple）

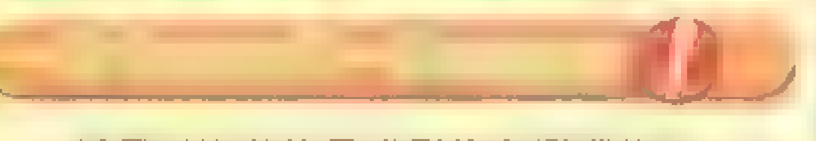


位於水塘中的即是Weirdling，靠近牠可立即將之吸附到法戟上（任務18結束）。（任務19：

outside the abandoned mine）



由盡頭升降機回至Temple of Ix 1的，扳動拉桿走出鐵柵，回到村口會見船長



Journey through the Blood Swamp



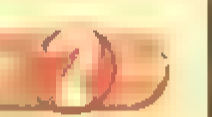
詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第九章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



船長吩咐前往尋求居住在沼澤的Mordwyn協助，他是Aldwyn的兄弟



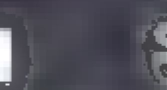
抵達見著Mordwyn，隨他進屋後獲贈弓箭和箭袋，並允許到內室箱中拿取法力劑、生命劑、解毒劑，地上有「中治療術」魔法書。穿過暗牆到屋後院子尚有一地的蘋果，樹根有解毒劑。



抵達時已是食人魔的前哨，Aidan會留在此地（任務21結束）。（任務22：Find

盡頭的即是Land of the Dead入口

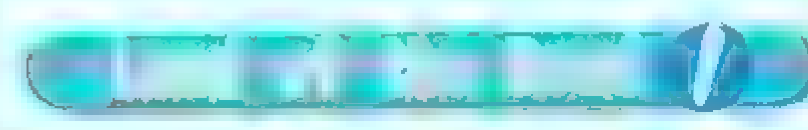




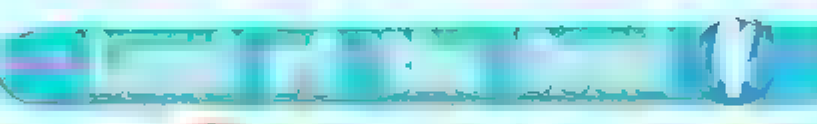
10 The Land of the Dead



詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第十章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化。



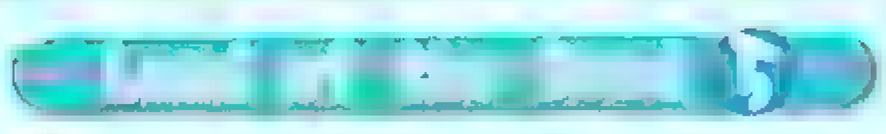




進入Ⓒ後即可見到水塘中的Orb of Oblivion，待它附著到法杖之後，Hecubah也釋放出大批的怪物，自己則由盡頭的傳送點離去。



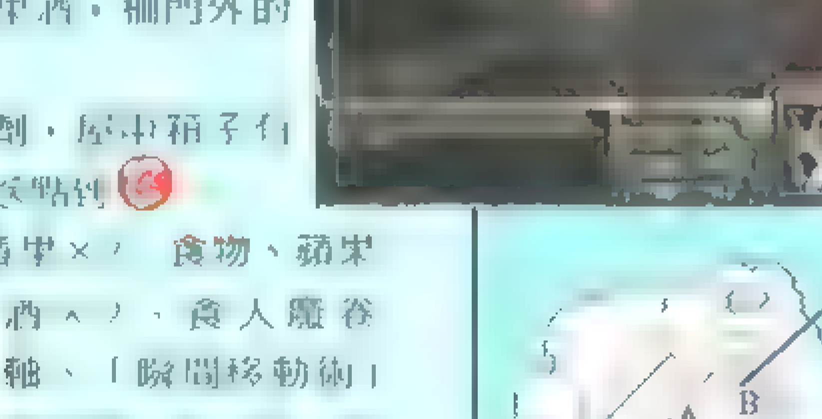


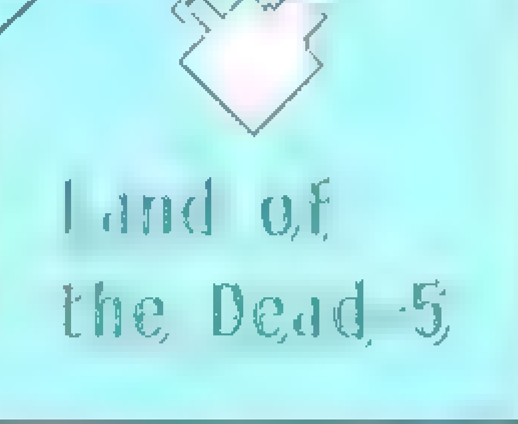


Ⓐ：在食人族屋裡見到Hecubah，在她離開屋子之後，屋內隨即出現五名食人魔，箱中有箭袋，布袋有食物，屋外木桶有蘋果酒，柵門外的樹根有食物×2。

Ⓑ：屋外木箱有蘋果酒、法力劑，屋中箱子有「瞬間移動術」魔法書，由屋內傳送點到Ⓒ。

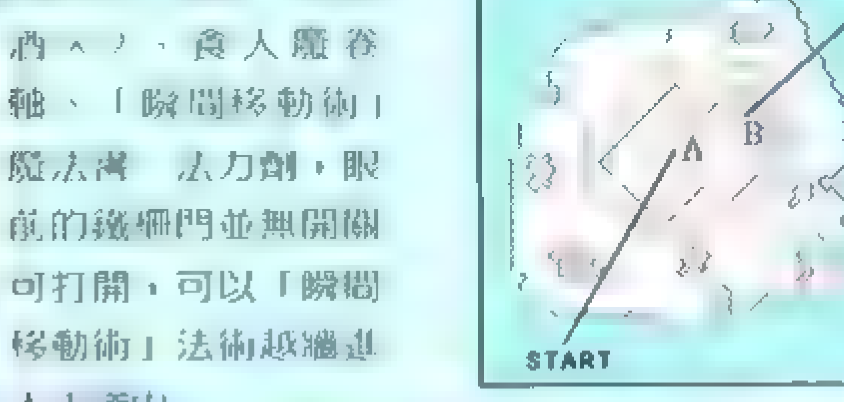
Ⓒ：屋內的木桶和木箱中共有蘋果×2、食物、蘋果酒×2、食人魔卷軸、「瞬間移動術」魔法書、法力劑，眼前的鐵柵門並無開關可打開，可以「瞬間移動術」法術越牆進入走道內。







▲以瞬移法術入走道



Ⓓ：走道中有二處刺刀石柱在靠近時會移開，再往前時，Hecubah就會現身，該是決戰的時候了。Hecubah似乎不怕法杖的威力，可多以弓箭射擊，或是「復仇之拳」法術也很管用。當處境危急時，立刻以「瞬間移動術」離開再準備，並多加利用法力水晶以回復法力。在樓上的箱子有「目標物」和「瞬間移動術」魔法書。除了Hecubah以外，此地尚有食人魔和小惡靈，當Hecubah伏法之際，也就大功告成了。

















船長表示在前往Tower of Illusion之前，必須先成為初學者巫師。巫師的最高管理者是Horvath，他需要一個傑出的學生。沿著湖濱找到他的住所，並留意淘氣鬼，牠們是很會激怒人的小生物。（任務01：Find Horvath the Arch-Mage.）

：上方洞內木桶和箱中都有5金幣。再往前的海灘上有「魔彈術」魔法書、法力劑、生命劑。



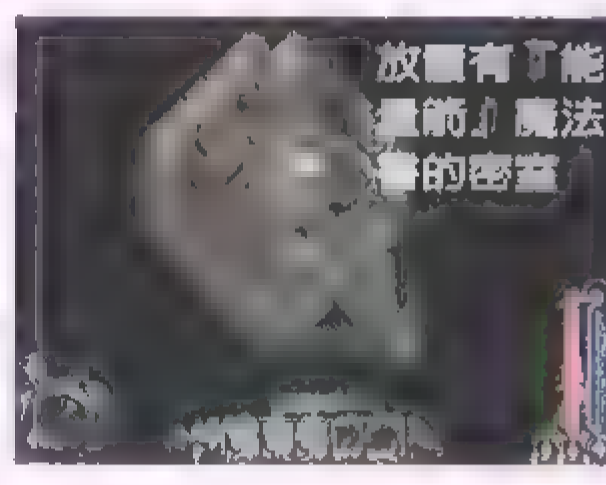
：密室內地上有11金幣，再往上的樹林中出現淘氣鬼。

：來到屋後遭一大群淘氣鬼包圍，Horvath出門以法術當數解決。聽說淘氣鬼剛進佔此地，是十足的小惡魔。他正在找他的一名學生，極有可能受困於淘氣鬼的洞穴，如果能找到並帶回來見他，他會親自帶往Galava Castle（任務01結束）

屋內大廳木桶有7金幣、蘋果×2，房間裡的箱子有10金幣。跟著到前門時，Horvatn致贈「輕治療術」魔法書、生命劑、法力劑。他已將柵門開了鎖，順著門前的路應不難找到淘氣鬼的窩。



Horvath指出，Galava是巫師的王國，所有事都安排好了，可先往探賞一番，他會在Tower of Illusion中的辦公室等候新的學生。（任務03 Meet Horvath in the Tower of Illusion.）



：Horvath先行離去，單獨進入村子

：屋內木桶有蘋果、11金幣，屋後地上有50金幣

：房間箱中有解毒劑，左下方的房間有密道，密室內有「能量箭」魔法書，最下方的房間箱子有8金幣

：倉房中的木桶和木箱有法力劑、解毒劑。

：房內木桶共有45金幣。

房中箱子有50金幣。

：旅館內聽Max提到，最近小偷猖獗，如果有人能收拾那幫惡棍，他將有所回報。櫃臺後方的木桶有蘋果×?，樓上客房內箱子有防具，木箱具

第1章 Horvath the Wizard



▲找到巫師的學徒者 Horvath

（任務02 Discover the fate of Horvath's apprentice ）

D：屋旁的樹根有7金幣，後方密洞內有蜘蛛，盡頭地上有9金幣。

E：柵門外的樹根有蘋果，屋子左後方草叢有10金幣，右側草叢裡有法力劑。北面密洞內有防具、10金幣。由右方洞內的地洞掉入淘氣鬼的巢穴。

F：入口有一法力水晶，靠近可以回復法力

G：殺死一名淘氣鬼，箱中有8金幣。密室內的箱子有法力劑。

H：箱內有蘋果×2。

I：洞內的木桶和木箱有淘氣鬼卷軸、蘋果、25金幣

J：室內箱子有7金幣

K：洞內木箱計有20金幣、解毒劑，牆上開關可打開下方的密室，內有蜘蛛，而三只箱中則有法力劑、22金幣，地上有11金幣

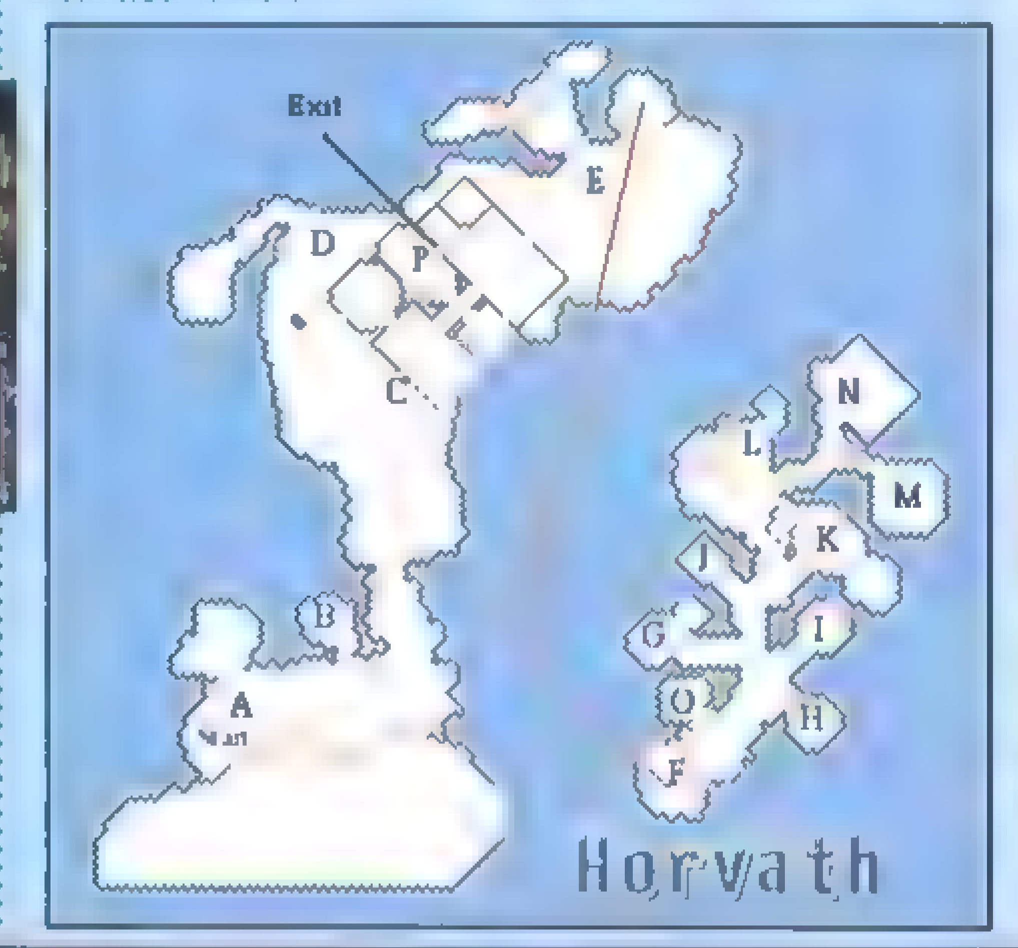
L：水潭旁木桶有7金幣，後方密室內的箱子有12金幣

M：洞內有一隻淘氣鬼，四只箱中計有食物、蘋果、27金幣

N：靠北面牆的木桶有10金幣、食物，將水桶推向火堆澆熄可拿到Sapphire Key。

O：使用Sapphire key打開牢門找到Horvath的學生，死後留下防具和「雷擊術」魔法書。

P：回到屋前轉告噩耗，Horvath帶進屋內的實驗室，與Horvath一起用傳送點前往Galava Castle（任務02結束）



第2章 Galava Castle

有護具、65金幣（任務04 Bring that gang of Rogues to justice ）

H：牢房裡的典獄長正在通緝Morgan Lightfingers，他和他的小偷集團已經困擾村子整個星期了（任務05：Bring Morgan Lightfingers to justice.）

I：內室箱中有法力劑。

J：教堂左方巷道盡頭有個地洞，由此可進入小偷集團的窩。掉入後遇到兩名小偷的攻擊，入口有開關可使升降機運轉。木桶和木箱有食物、12金幣，二只箱子共有55金幣

K：房內有一名小偷，木桶有「驅離術」魔法書，箱中有法力劑。

L：密室內木桶有蘋果×2、35金幣

M：房內三只箱子共有60金幣。

N：進房殺了小偷頭子後，順利逮到Morgan Lightfingers。將右下方的長桌推離牆壁可打開北面的密室，二只箱中有法力劑、175金幣，木箱則有一堆護具。

由升降機回到地面時，典獄長聞風而至，當即帶走犯人並贈賞500金幣（任務05結束）再到旅館找Max，因小偷集團已告瓦解，致贈100金幣（任務04結束）

O：城堡右側方草地的箱中有45金幣。

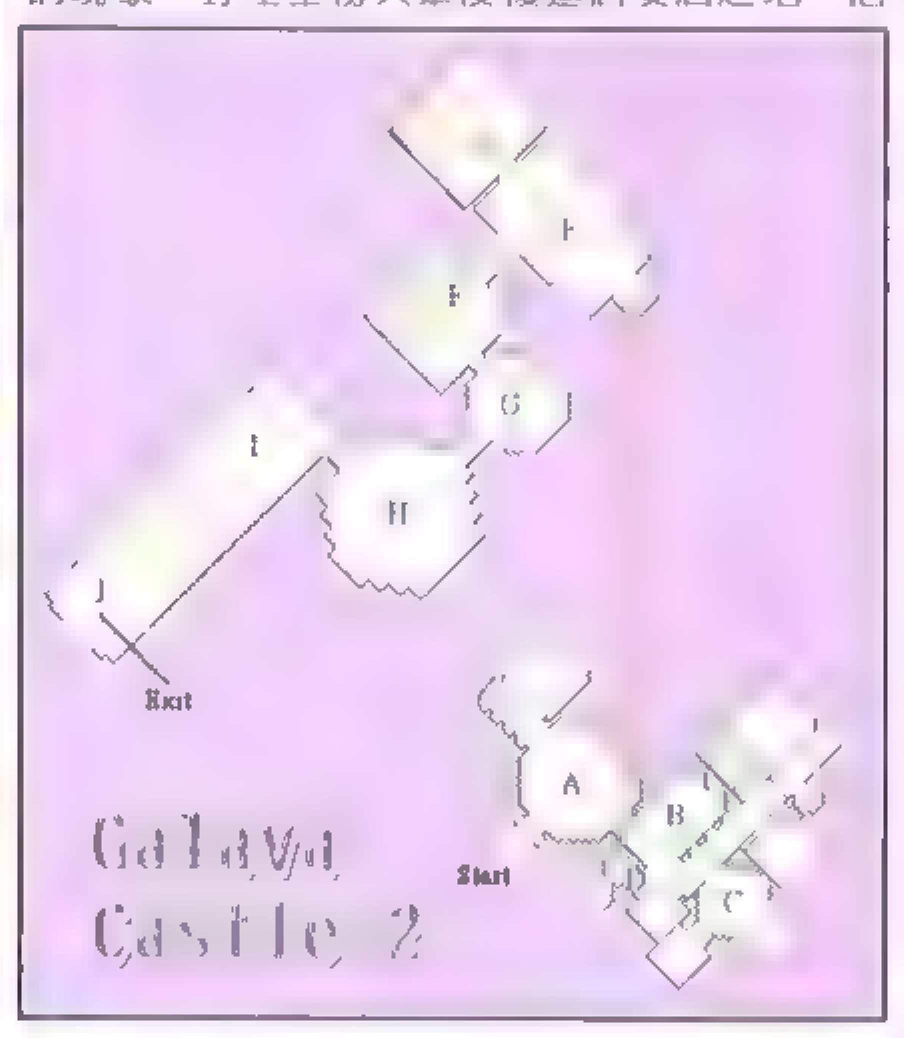
P：城堡入口。



A：櫃檯招待員指Horvath的辦公室在右邊走廊轉角的第一間房間，並當即開了門鎖。

B：屋內的Lewis正在研究變身大法，幫他按下紅色按鈕後，果然變成青蛙，但卻回復不了真身

C：室內見到Horvath，指出在Nox散發出奇怪的現象，野生生物大量侵擾這個安居之地，他試圖以水晶球占卜，但遭一股神祕的力量遮蓋視線，或可幫他探出原因。在地下圖書館保存有陳舊的文件史冊，其中的Amulet of Clarity和Book of Oblivion是決定性的兩個研究項目，去幫他取來這兩樣東西，應該有助於探索（任務03結束）（任務06：Return the Amulet and the Book to Horvath.）



D：按下開關叫出Zaris，他知道是奉Horvath之命來取東西，開了柵門的鎖，由升降機往地下圖書館

E：進入室內見到案卷管理人，但一邊卻出現Hecubah的手下巫師，以法術打死看守人而搶走Book of Oblivion。管理人請求立即追趕，務須索回Book。（任務07：Regain the Book of Oblivion stolen by the Necromancer.）

F：追入圖書室有大群的蜘蛛和蝙蝠

G：拿取左下方地上的生命劑後，可打開往下的通道

H：室內滿佈蜘蛛，正中地上有法力水晶圍著「換位術」魔法書。當靠近拿取時，立即被柵欄圍住，只要對著欄外的蜘蛛施行「換位術」法術，立即可和蜘蛛互換位置而脫困。此時，北向的通道也已暢通

I：室內有蝙蝠，櫃檯下方的箱子有30金幣

J：此地有階梯可往下層，附近則有蝙蝠和沼氣鬼

K：由地底密道才能回到此處，往下方經過暗牆回到圖書館，北邊地上有30金幣

A：樓梯間地上有「力場術」魔法書

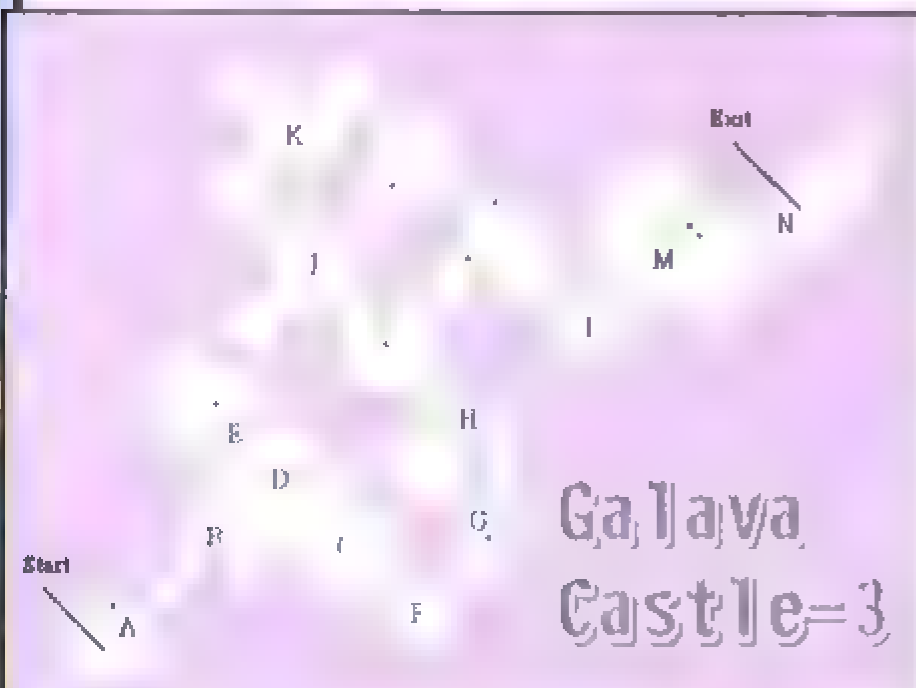
B：追至此地，巫師召喚出二隻蜘蛛後離去

C：密室內有一群沼氣鬼，地上有生命劑，箱中有120金幣

D：密室地上有解毒劑，箱中有25金幣

E：入口地上有50金幣，室內有蜘蛛，盡頭的地上有50金幣





F：將木箱推至踏板可打開東西向的通道

G：四座法力水晶旁有防具、70金幣，再往西北的的中間地板上有「火球術」魔法書

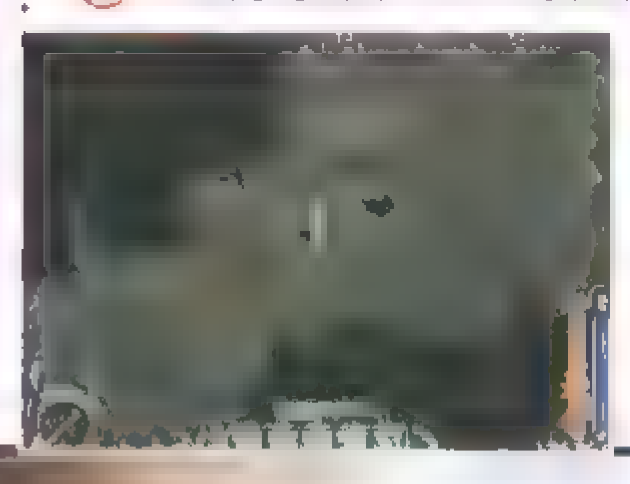
H：右方箱中的Gold Key可打開左方的柵門

I：先往左跳過移動中的整列刺刀，再按下凹牆內的按鈕；往右跳過刺刀並按下凹牆內的按鈕，如此可打開北面的入口。右上方的木桶後尚有密室，木桶和木箱有蘋果×2、法力劑、40金幣

J：室內有東、西、北三個房間，踏上房門前的踏板可打開入口。東邊室內有蜘蛛，木桶有解毒劑、25金幣；西邊室內有三隻蜘蛛，木桶有解毒劑、防具、35金幣；北邊室內則有黑蜘蛛，靠東的書架後方尚有密室

K：室內有蝙蝠、蜘蛛，北面的書架後方有密室，地上有100金幣。往東的轉角處箱子有20金幣，再往前還有蜘蛛

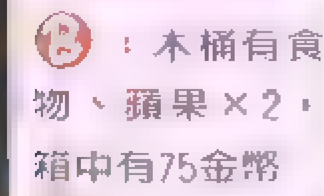
L：室內有黃蜂，地上有蜘蛛卷軸



M：室內有黑蜘蛛，地上有生命劑、40金幣、法力劑和防具

N：追至此地，瞧見巫師蹤影。不過，他會由地洞跳入。地洞後方的地上有23金幣，接著再追入地洞內

A：由一掉落的地板撿拾到Book of Oblivion（任務07結束），但周遭也有淘氣鬼和綠巨魔。旁邊的箱子有解毒劑（任務08：Deliver the Book of Oblivion to the Library Archivist.）





B：木桶有食物、蘋果×2，箱中有75金幣

C：木桶有食物、蘋果×2

D：地上有食物×2

E：地上有法力劑

F：箱子裡有食物

G：室內有蜘蛛、黃蜂，北面的箱子有35金幣

H：室內有蜘蛛，地上有蜘蛛卷軸。

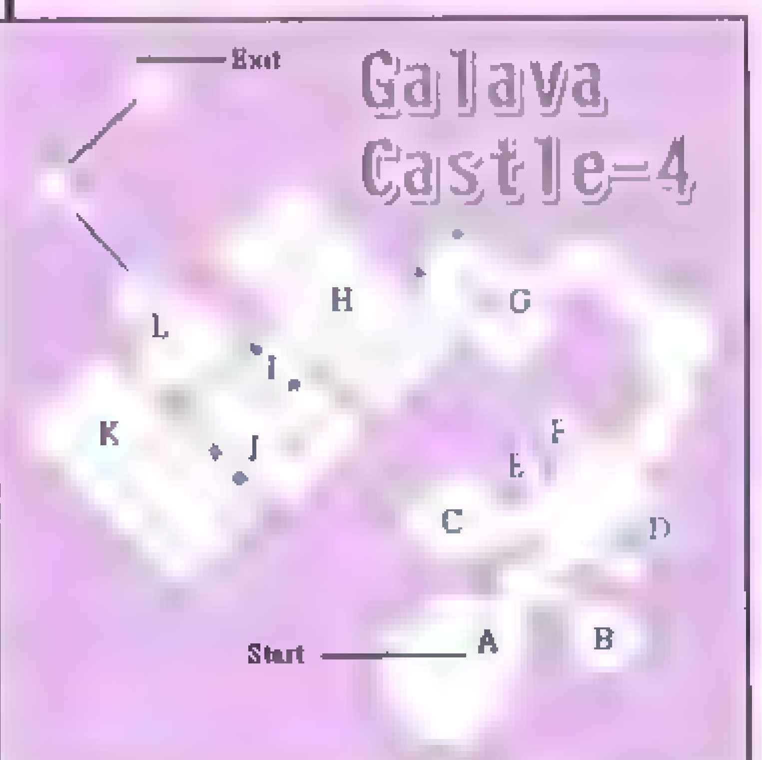
I：室內有蜘蛛，四只箱中有生命劑×2、60金幣

J：室內地板有20金幣

K：室內有二隻黃蜂，北面欄景下方有武器；南邊地上有法力劑



L：往上階梯，可至Galava Castle 2的K因已追回Book of Oblivion，所以順利向案卷管理人取得Amulet of Clarity（任務08結束）再循原路回到Horvath的辦公室處交Book和Amulet（任務06結束）



A Dangerous Errand

Horvath表示，Stravas為他進行Amulet of Teleportation的研究工作，此刻應該已完成並開始傳動。接著要利用祕密地下渠道前往Stravas居住的小屋取回Amulet，從屋內書架後方可找到入口。（任務09：Retrieve the Amulet of Teleportation which Stravas has created.）

A：屋內下方的書架後方有密室，木桶有蘋果×2，由升降機往地下渠道

B：室內的木桶有解毒劑，往前的小屋尚有升降機可至底層

C：升降機一抵達底層即告故障，Brenneth抱怨一番後，立即著手修理。木桶和木箱有解毒劑、蘋果×2

D：洞內有大群蜘蛛，上方洞內的木桶有蘑菇。左方洞內有解毒劑、27金幣、護具



E：洞內同樣有大群蜘蛛，地上有21金幣、武器

F：強盜窩中有三名強盜，木桶有蘑菇×2、32金幣，強盜窩前法力水晶旁的木桶有生命劑

G：洞內有水蛭、青蛙，地上有武器、12金幣，左方的木桶有24金幣

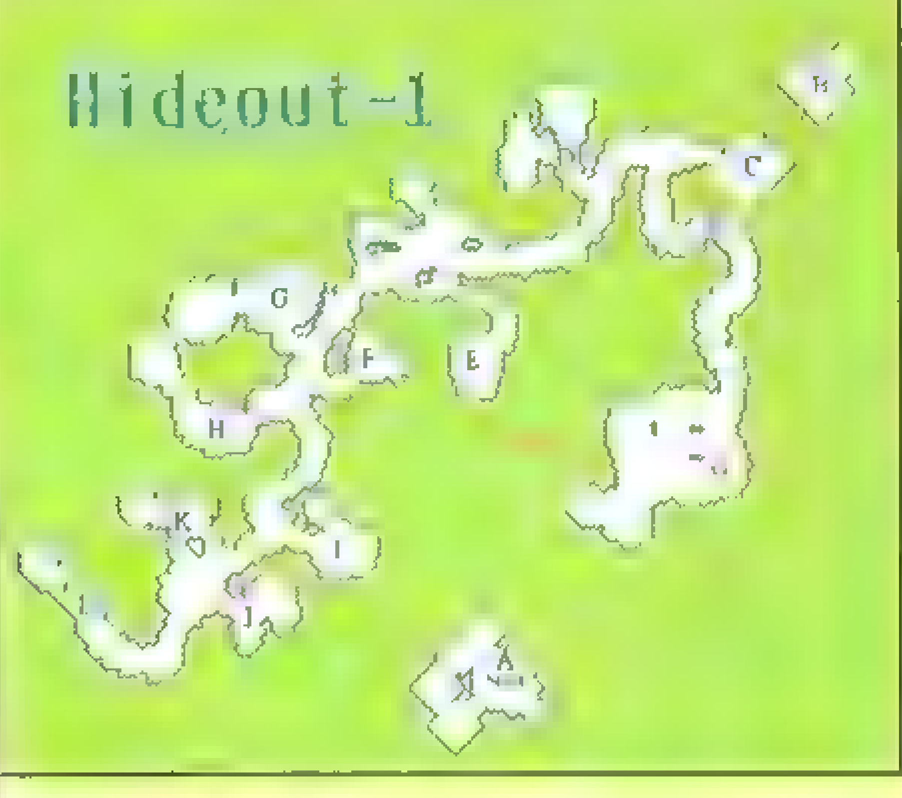
H：洞內有名強盜，地上有「牽引術」魔法書。北邊洞中有一大片火燄，使用「牽引術」將火燄後方的水桶往前移動即可澆熄出一條安全通道，木桶有生命劑、黃蜂卷軸，箱中有102金幣

I：洞內有二名強盜，木桶有蘋果×3、35金幣，北邊密室內的木桶有食物×3、法力劑、20金幣

J：洞內有一名強盜和一隻野狼，木桶有食物×2

K：洞內有二隻野狼

L：進入洞內到另一區域





救世傳說：超群群地圖攻略（上）

2

A：往前在山道盡頭地上有16金幣，推開叉道口的巨石進入柵門內



B：洞內木桶有蘋果酒、蘋果×2、生命劑。

C：往下一路到此後，位於右下方柵門內的強盜會展開弓箭射擊，可以法術或逼近柵門以武器反擊。柵門由此方向進不去，左上方的木桶有蘋果×2、蘋果酒×2、綠巨魔卷軸



D：通過狹長的山道至此，入口有商人。由此開始已走出洞外到叢林，途中有不少毒蜂

E：此地有一隻野狼

F：此地有法力水晶，左下方有一蜂窩

G：草叢中有法力劑

H：此地有群蜘蛛，地上有23金幣、防具

I：內有一隻大灰熊，地上有食物×4、防具



J：洞內有綠巨魔、蝙蝠，盡頭的箱子有27金幣

K：屋前和屋中都有法力水晶，內室有升降機可往地下密道

L：此地顯然是強盜的藏寶之所，進入後有名強盜追殺而至。除了法力水晶外，地上尚有防具、「魔彈術」魔法書。往東進入水澤地道，中段的箱中有解毒劑，此地有蜘蛛。回地面後會遭遇至少八名的強盜群圍殺，屋裡、屋前、屋後都有

M：屋後的升降機在強盜全死之後已可運轉，由此可往另一地道，入口有法力水晶

N：洞內有一名強盜、三隻野狼，地上有食物×5

O：洞內二名強盜 一隻野狼

P：洞內有一名強盜，箱中有Silver Key

3

A：洞口有法力水晶

B：洞內有大群蜘蛛

C：洞內有一群蝙蝠

D：殺死一群蜘蛛後，木桶有蘑菇×2

E：洞內有一大群蜘蛛，上方洞內的木桶有蘑菇×3，箱中有生命劑。下方洞內地上有防具，法力劑×2、「驅離術」魔法書、武器，木桶有蘑菇、蘋果×3。



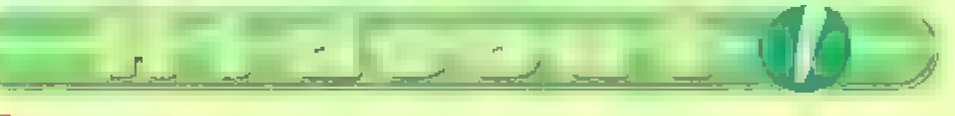


F：洞內有一堆水蛭，木桶有生命劑，箱中有31金幣

G：洞內有二名綠巨魔，箱中有24金幣

H：洞內有三名綠巨魔，木桶有蘑菇，箱中有19金幣

I：此地有蝙蝠、一隻毒蠍，地洞可掉落在Hideout 1的M



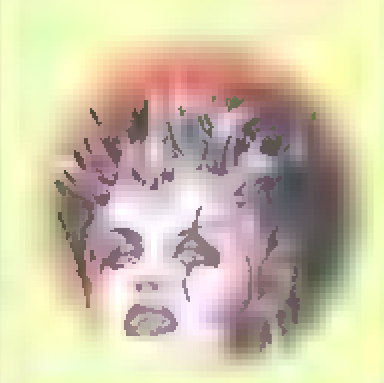
1

M：水澤地道中有三隻毒蠍，靠右方的牆角有法力水晶，地上有Sapphire Key、33金幣

N：使用Sapphire Key打開柵門，升降機已然修復

回到辦公室見Horvath，他極擔心Stravas安危，但悲慘既已降臨，實在沒有悲傷的時間。Hamlet of Brin需要他的協助，而且船長還等著支援（任務09結束）





Ⓜ：密室內的木桶有生命劑、47金幣

Ⓡ 使用Silver Key進入時碰見海盜頭子Gilgore，室內尚有 名海盜 先將頭子引出室外單獨解決，之後再進室內收拾。室內木桶有蘋果×3、蘋果酒×2、生命劑、解毒劑，箱中有Amulet of Teleportation。看來，Stravas是凶多吉少了

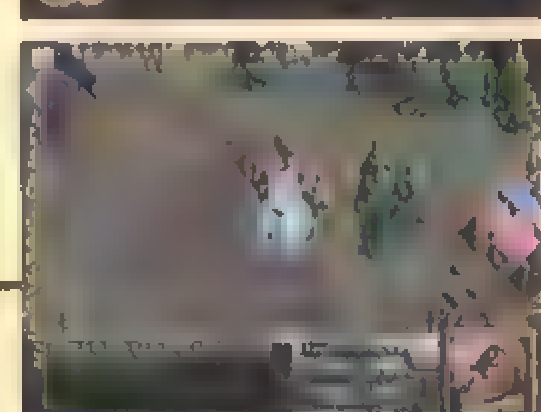
Ⓢ：先前隔窗射殺的柵門可由此進入，內有食物×2，木桶有法力劑，左下方另有暗牆可與先前的區域相通

Ⓣ：推開巨石，由走道盡頭走出洞外

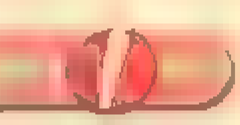


4 Beneath the Field of Valor





詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第四章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化



船長指神殿入口就是道路盡頭的建築物，探查Hecubah是否真如情報所顯示的，在此從事顛覆的行動。（任務10：Search the Tomb of Valor for trace of Hecubah's presence ）



進入Ⓝ碰見Hecubah和她手下的巫師，Hecubah離去後需對付巫師（任務10結束）（任務11 Find a way to escape from the Tomb of Valor ）



行進到Ⓡ遭遇一名吸血巫師，解決後由出口的升降機離開（任務11結束）。

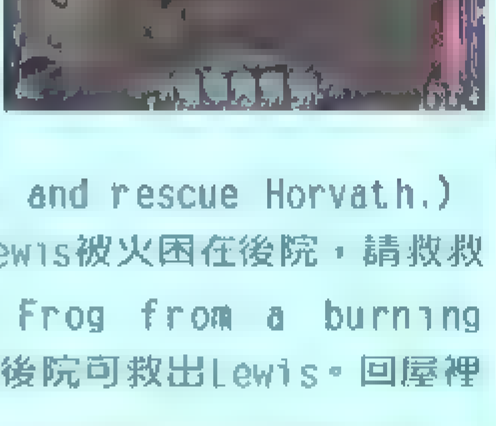


5 Ogre Raid at the Hamlet of Brin





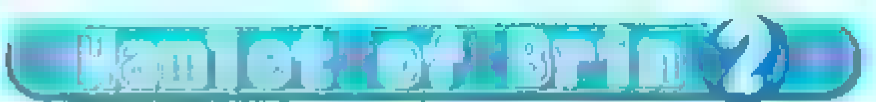
詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第五章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化。



Hamlet of Brin 1

船長指食人魔橫行於Village of Brin，這些野獸竟然俘虜了Horvath，整個Nox都因Horvath的失蹤而陷入險境。必須前往東北邊的食人魔村子Grok Torr拯救Horvath，否則大家就等著抱在一起死了。（任務12：Go to Grok Torr and rescue Horvath.）

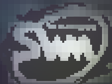
在Ⓙ屋內碰見Gerard，他的會講話的青蛙Lewis被火困在後院，請救救牠吧。（任務13：Save Lewis the Talking Frog from a burning building in Brin.）進屋用水桶將火澆熄，在後院可救出Lewis。回屋裡時，Gerard致贈250金幣（任務13結束）。





經過Hamlet of Brin-3再到此地的食人族寨內。Ogre Lord就在M的房內，解決牠之後，室內左方的鐵柵欄內有Sapphire Key，旁邊的開關可打開屋前的柵門。使用Sapphire Key打開右方的房間救出Horvath，接著要將他安全帶回到Hamlet of Brin 1的N。

抵達Ⓝ時，船長也出現了。為了大家的安危著想，我們必須再一次面對Hecubah。獲贈100金幣，Horvath也幫忙提昇巫師等級（任務12結束）。



6 The Halberd of Horrendous



船長指出，下水道儘管氣味惡臭，但卻是前往Dun Mir最安全的途徑。搶奪人戟是此行的目的，它不該任由Horrendous長期的支配。這項行動或許是可憎的，但為了Nox着想，勢必少不了法戟。得到「陷阱術」、「隱形術」、「上鎖術」魔法術

A：由此開始所遇到的警衛都很強悍，這會是很辛苦的一段旅程

B：以「隱形術」進入哨站，屋子裡的地上有Silver Key，箱中有103金幣、生命劑、解毒劑，屋前則有法力水晶。若要硬闖的話，則擺佩布全的警衛身上有把Gold Key，但會驚動其他的警衛現身



C：此道鐵柵需用Silver Key，雖然隱形過，但開門的聲響還是會引起駐守的警衛起疑。當警衛行動時，要是身體與之發生碰撞，則會導致隱形失效。所以，過了柵門後，先往前快跑一段距離才能擺脫警衛

D：此道柵門需使用Gold Key，如果先前以隱形經過哨站而未與警衛交手的話，自然得不到Gold Key。可以「換位術」對準柵門外的一隻水蛭施法，即可與之互換位置過了柵門。往前的通道裡有大群蜘蛛、蝙蝠

E：穿過密道至地下水道裡，此地有大堆的毒霧花苞，碰到的話會引起毒霧而中毒。在北邊和西邊的盡頭都有法力劑

F：這處哨站的警衛機靈得很，即使隱形也難逃法眼。屋內的一只箱子有法力劑×3

G：洞內有蜘蛛，木桶有蘋果×2、25金幣

H：此地有名警衛，木桶中有蘋果×4

I：此間也有警衛。左上方機房箱子有20金幣、生命劑。左下方機房箱中有25金幣。右上方機房箱子有22金幣。右下方機房箱中有28金幣。走道盡頭的箱子有Silver Key

J：使用Silver Key進入水道中，左方盡頭的箱子有57金幣，而柵門前牆上的開關會使兩旁的刺刀石柱移動

K：進入後有隻毒蠍，左上方箱中有20金幣，由升降機到上一層

L：殺死蜘蛛和水蛭後，在上方牆角的木桶有蘋果×2、水蛭卷軸，箱中有30金幣、生命劑。往前的走道中有刺刀石柱整列的上下移動，利用通道上的凹牆可資掩護

M：鐵柵門有兩名警衛，右上角的小屋箱中有34金幣



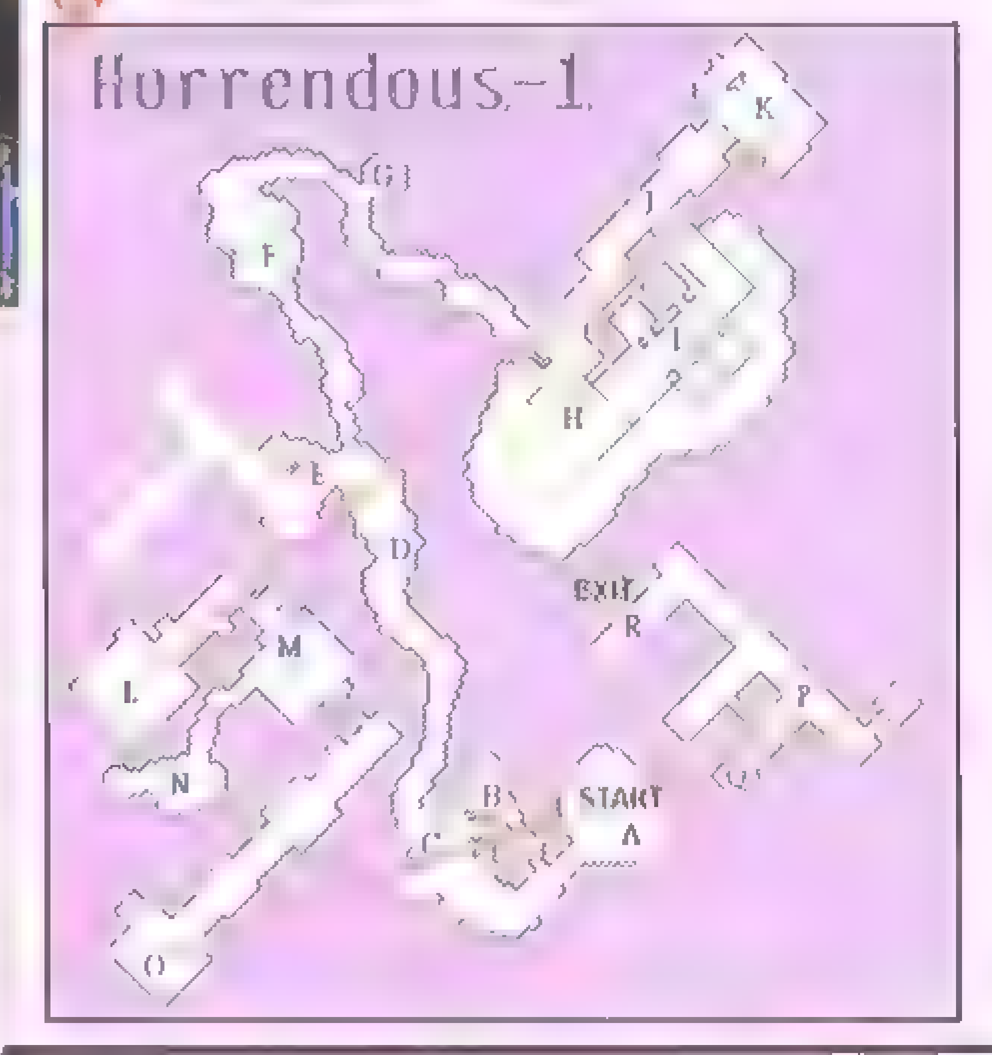
N：此間有水蛭、法力水晶，盡頭箱子有25金幣。

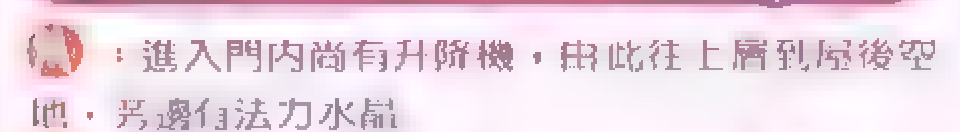
O：走道中有水蛭，同樣也有移動的刺刀石柱，利用凹牆即可避開。角落木桶中有蘋果×2，地板上的拉桿可同時使升降機運轉並打開密室，室內有蜘蛛，箱中有53金幣

P：走道中仍有刺刀石柱，左側的屋中有二名警衛，屋內木桶有蘋果、解毒劑

Q：盡頭木桶中有生命劑

R：殺死門前蜘蛛後，走進門內

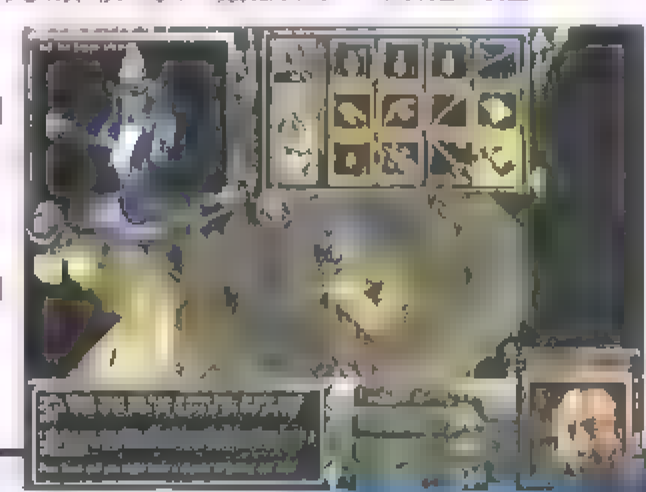




A：進入門內尚有升降機，由此往上層到屋後空地，旁邊有法力水晶

B：商店老闆Bull Byzanti給了訊息，Horrendous擁有一小集團，並將巫師教友鎖在牢裡供取樂，先救出他們，或許還有活著離開的一線生機。內室木桶有蘋果×2、10金幣、防具。走出屋外即遭遇大批的警衛，但也到處都有法力水晶，如向商店購得「法力吸收術」魔法書，將能快速、有效的補充法力。

C：左上方屋內的木桶有蘋果×2，箱中有15金幣；左下方屋內的木箱有食物×2、蘋果酒×3，右上



A：入口左上方洞裡有法力水晶，由此直到城堡左下方的入口前計有四名警衛

B：鐵柵旁的開關可控制入口的巨石，時機掌握得好的話，可利用來對付追殺的警衛

C：洞內有一堆法力水晶，箱中共有103金幣

D：門口有二名警衛，左下方的房間和走道盡頭的木桶箱子計有186金幣。右上方房間的木箱有武器，箱子有26金幣，房間後有回復水井

E：左下方房間箱子有生命劑，正中房間的箱子有Silver Key，右上方房間的三只箱子有生命劑、84金幣

F：使用Silver Key進入，內有一名警衛，角落的箱子有生命劑。

G：室內的木桶有食物×5、蘋果×2。由此往左下到走廊盡頭的房間，室內的三只箱子共有134金幣。往北進入迴廊中尚有三名警衛

H：由此階梯可往底層牢房

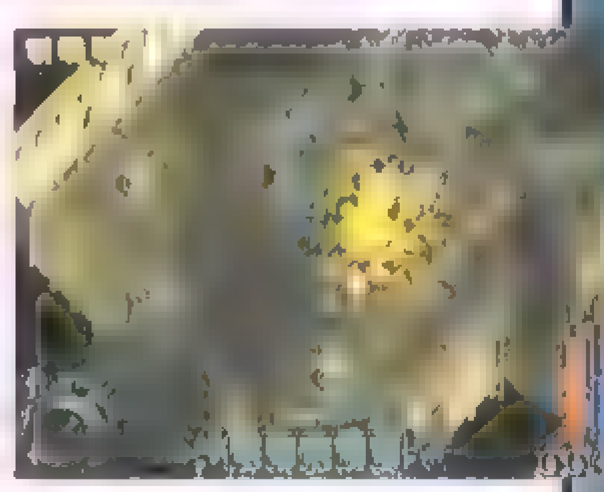
I：步入牢房後，下方的房間裡有名警衛，上方鐵欄內的廁房也有警衛。廁房內的大堆木桶、木箱計有生命劑×2、法力劑×5、防具、武器、蘋果，而牢房內則關著綠巨魔×2、食人魔×3，扳動走道中的開關打開牢門後，還能拿到裡頭的53金幣。接著由F後方的階梯上樓

J：上樓之後，右邊第一間房內的箱子有生命劑，隔壁尚能吸收裡頭的法力水晶；第二間屋內的箱子有48金幣；第三間屋內的箱子有生命劑；第四間屋內的二只箱子有生命劑、36金幣；而右下方則有暗門可走出室外

K：左邊第一間房裡的箱子有52金幣；第二間房內的二只箱子有生命劑、63金幣

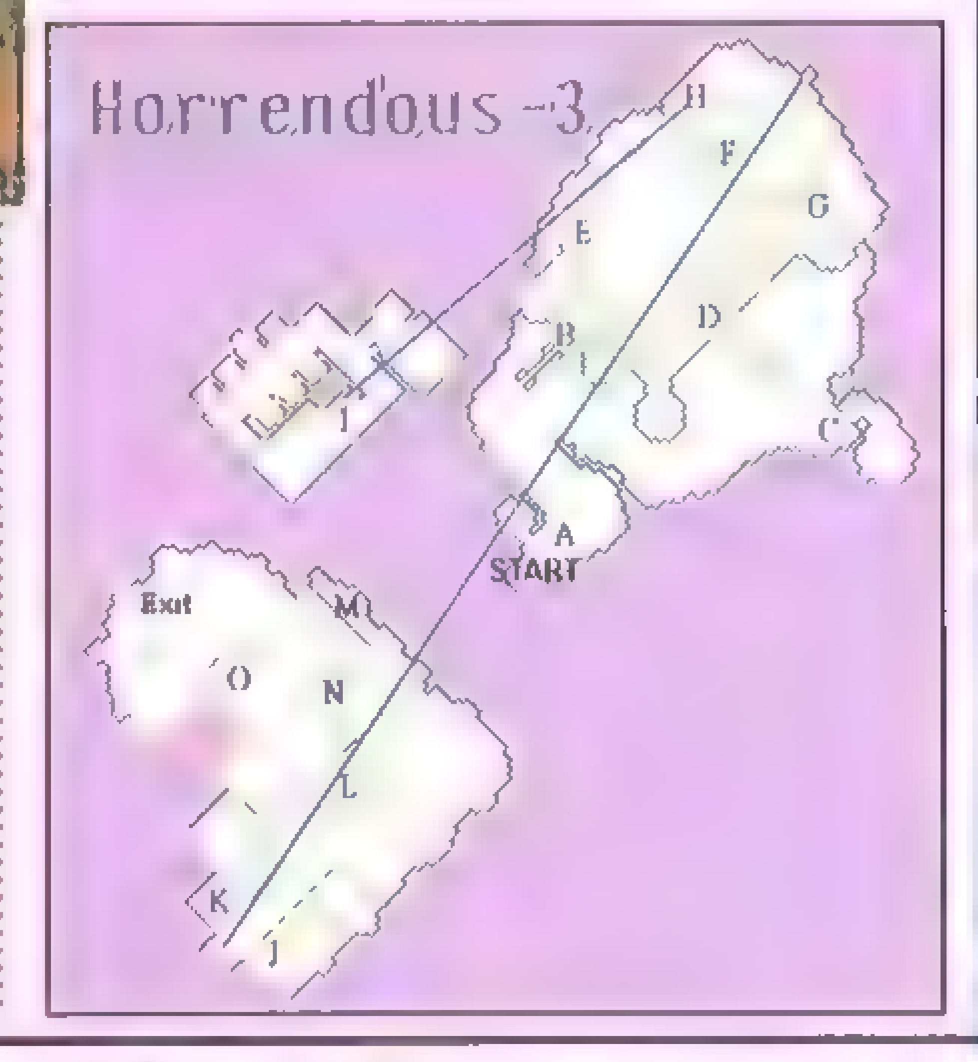
L：此地有二名警衛駐守，右方第一間房裡的三只箱子有生命劑、71金幣，第二間房裡的箱子則有55金幣

M：走出室外到此，地上有護具、法力劑×3，如果有警衛聽聞異聲，會追出來、四名



N：室內有二名警衛，箱子計有246金幣、生命劑

O：由此進入即可見到Horrendous，另有二名警衛，也有二名被軟禁的巫師學會教友，開戰後會得到協助。在與Horrendous週旋之際，可以「隱形術」站在靠近整排法力水晶的附近，一邊吸取法力，一邊以火球猛烈攻擊Horrendous，死後即可取得Halberd of Horrendous（任務14結束）。移位之間，慎防碰觸到王座兩邊地上的拉桿，那會使得地上冒出藍色火燄，瞬間就會吸乾法力的。之後，往回走出門外即可。





方屋內的箱子有30金幣；右下方屋內的箱子有25金幣，屋內則有二名警衛

D：酒店內會遭遇五名警衛，大廳的木桶有食物×2，房間的木箱有25金幣、蘋果×2

E：機械房內有二名警衛，下方的屋中木箱有法力劑，扳動拉桿使機械運轉後，上方的升降機可往地道

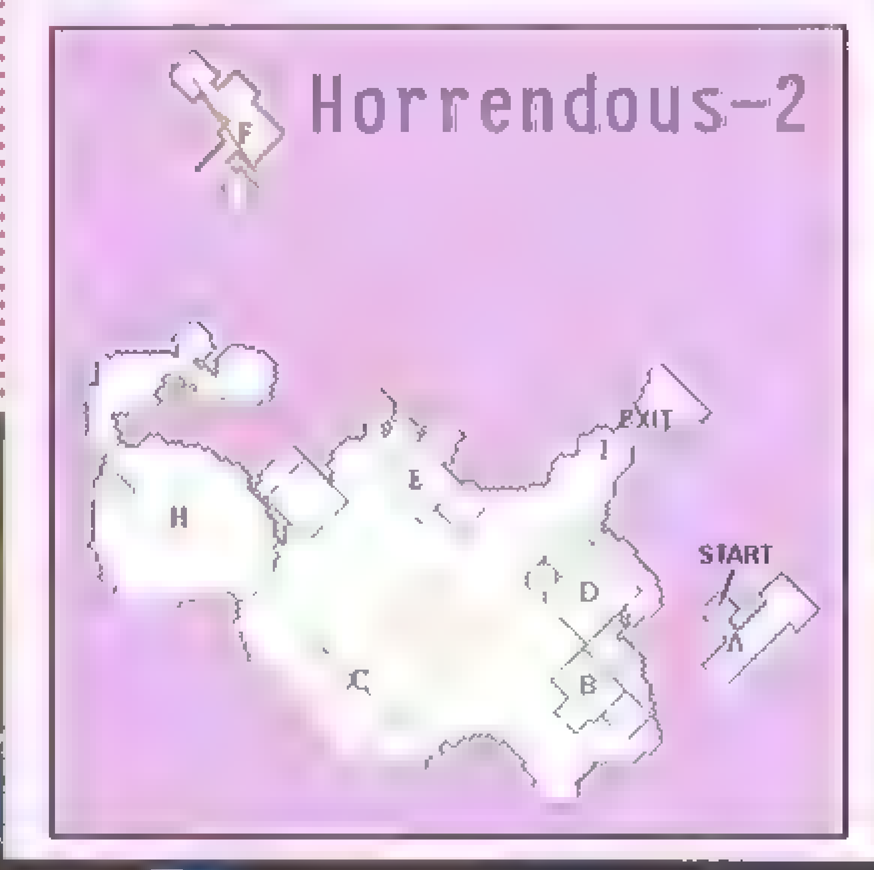


F：進入時遭遇二名警衛，上方屋中的箱子有52金幣，下方鐵柵門內的小屋有三只箱子，計有法力劑、生命劑、67金幣

G：密室內地上有60金幣

H：果園裡有名警衛，園中有不少蘋果。北方小屋中的木桶有蘋果×2、20金幣。後方山洞內有蝙蝠，箱中共有133金幣，地上有武器

J：此為城堡入口，外頭有警衛駐守，由此進入城堡腹地

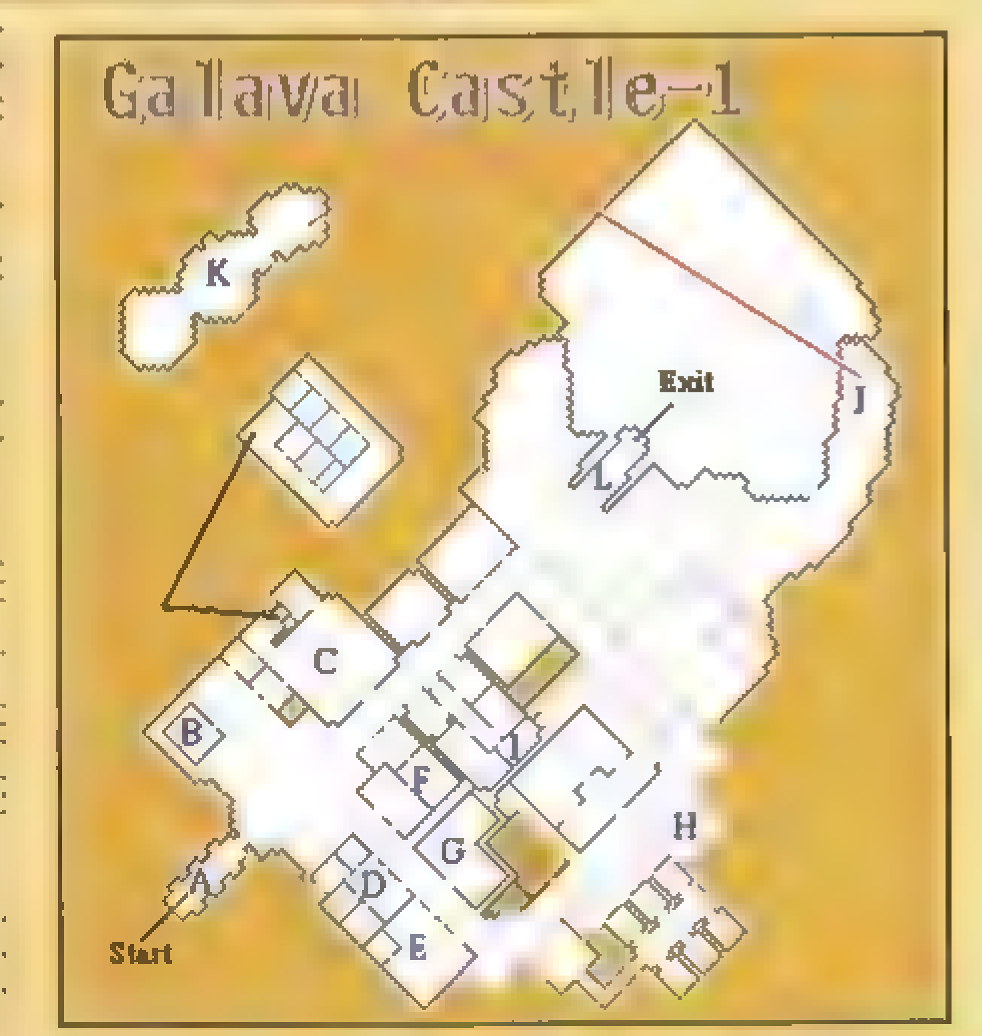


7 The Heart of Nox



1

Ⓐ：船長接獲令人不安的消息，Hecubah邪惡的行動日趨激烈，必須儘速尋找Horvath，並取回Heart of Nox。Horvath知道事態的嚴重性，他會親自帶往尋獲。此行不知何時返回，所以應該先去採買補給。待取回Heart of Nox之後，還得趕赴Temple of Ix。



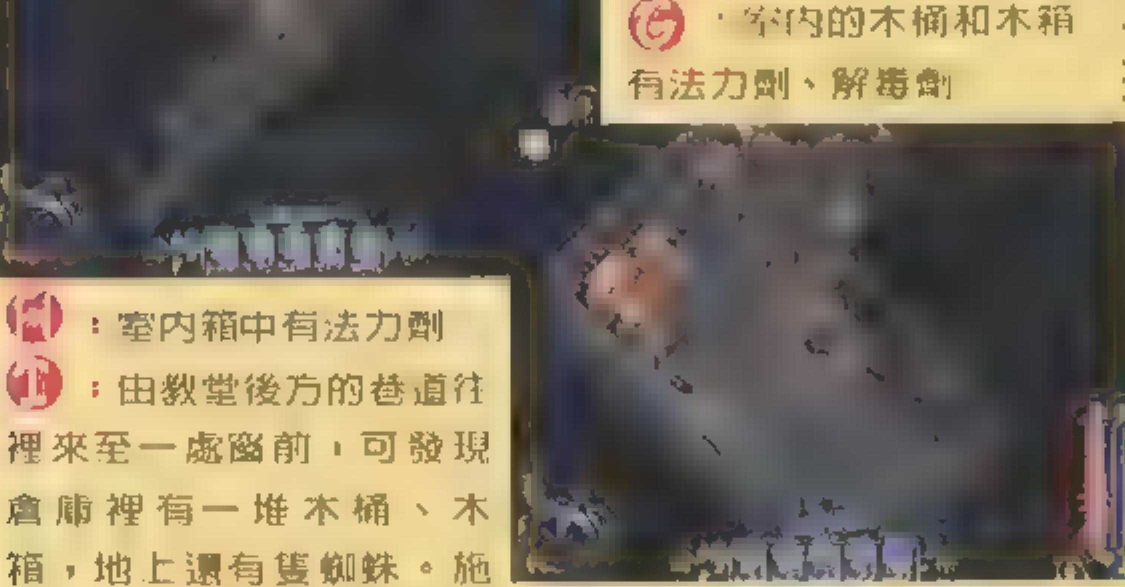
Ⓑ：屋內木桶有蘋果，箱中有11金幣

Ⓒ：旅館櫃臺後的木桶有蘋果×2，樓上客房中的箱子、木箱和木桶計有17金幣、防具、85金幣



Ⓓ：店裡房間的箱子有8金幣、解毒劑

Ⓔ：店內內室的木桶共有45金幣



Ⓕ：店裡內室的箱子有50金幣

Ⓖ：室內的木桶和木箱有法力劑、解毒劑

Ⓗ：室內箱中有法力劑

Ⓘ：由教堂後方的巷道往裡來至一處窗前，可發現倉庫裡有一堆木桶、木箱，地上還有隻蜘蛛。施用「換位術」即可與蜘蛛互換位置而進入屋內。倉房裡的木桶和木箱計有食物×2、生命劑、法力劑、防具、武器、500金幣。左方式內的箱子有法力劑，接著由內走出大門

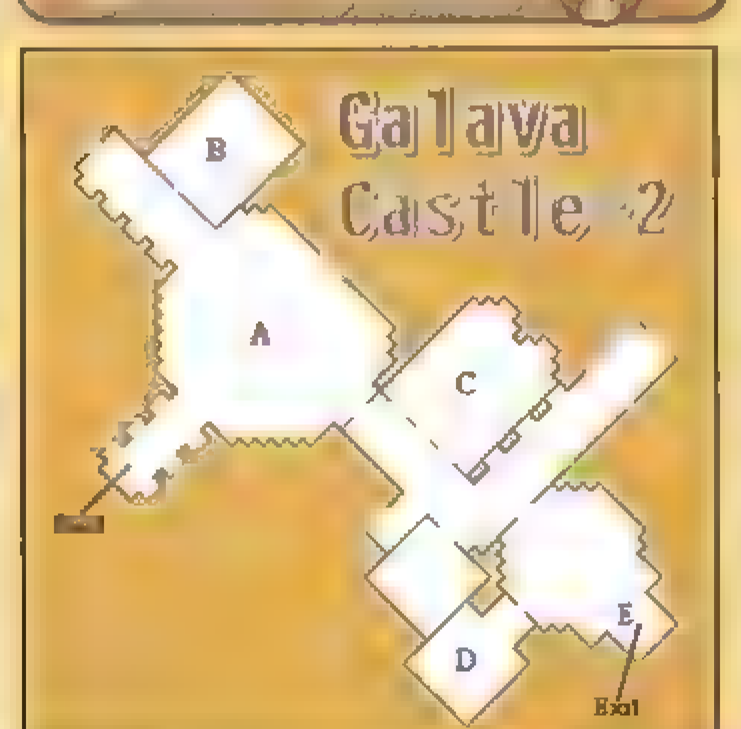


Ⓙ：城堡右側有一升降機可抵地底熔岩

Ⓚ：洞穴裡有二隻小惡鬼，盡頭地上有防具，入口升降機旁有法力水晶

Ⓛ：城堡入口

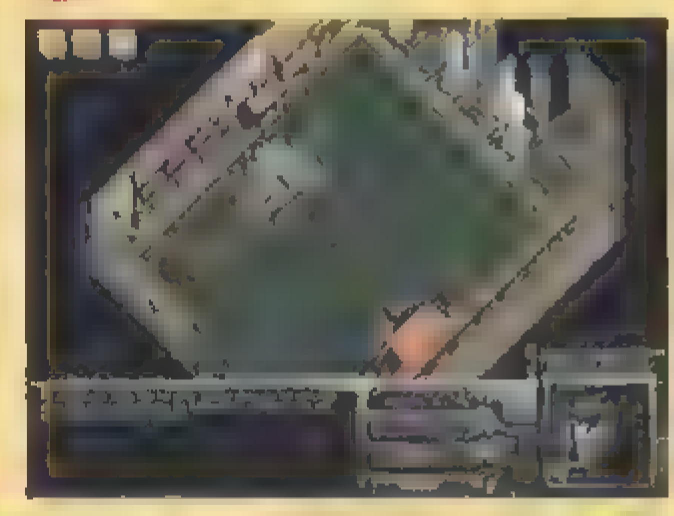
2



Ⓐ：櫃臺招待員催促速往頂樓見Horvath，在他的辦公室有升降機可前往

Ⓑ：室內地板有蘋果。

Ⓒ：室內遇Ganem，由於Lewis暫時喪失心智，當他忙於變身搞笑時，這間實驗室已暫由他使用。





Ⓓ：室內箱子有法力劑。

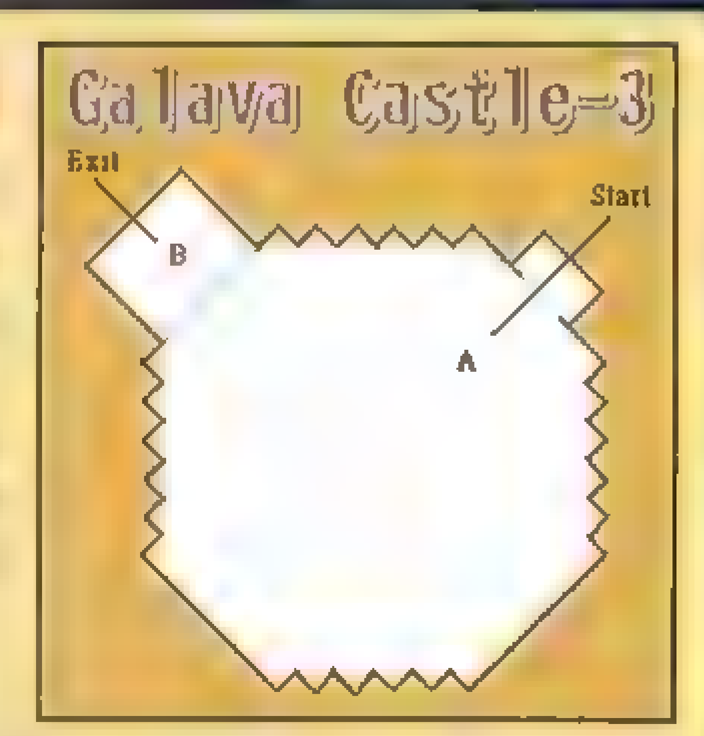
Ⓔ：由此傳送點可直接到達塔頂。

3

Ⓐ：塔頂見到Horvath，由於Hecuban的勢力無所不在，必須儘速將Heart of Nox帶離此地。將Heart of Nox吸附到法杖之後，Horvath催促進入北邊的傳送點離開，由此可往Temple of Ix。



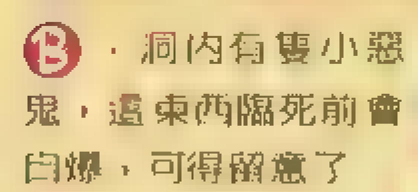
Ⓑ：當站上傳送點之際，Hecuban卻現身了，Horvath遭她的法術擊斃，傳送裝置也被她破壞，即將前往如同地獄一般的地下世界了。





4

Ⓐ：抵達時已置身於地下熔岩。



Ⓑ：洞內有隻小惡鬼，這東西臨死前會自爆，可得留意了。

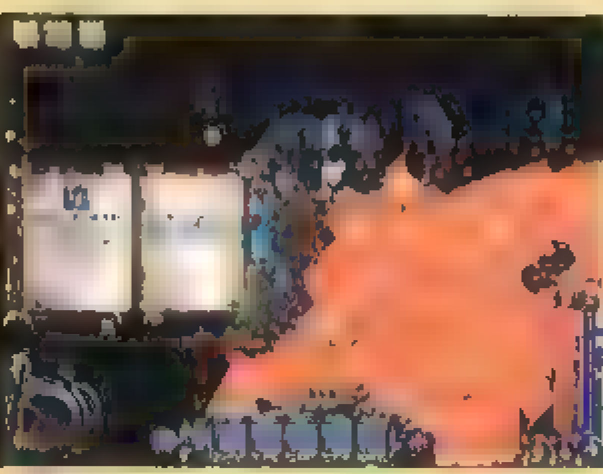
Ⓒ：洞內除了小惡鬼外，一只箱中有法力劑、145金幣。

Ⓓ：跳過熔岩到此，箱中有146金幣，不過先得解決兩隻小惡鬼。

Ⓔ：此地有二隻小惡鬼，盡頭有升降機可往上一層。

Ⓕ：此地的地面都是斷裂的，必須很小心的跳躍才能避免受傷。上方有個小洞穴，內有蝙蝠。再往上的法力水晶後方尚有密室，箱中有211金幣。

Ⓖ：小心跳至此地殺了小惡鬼後，在地上有防具。再往左跳至角落裡，二只箱子有「防火術」魔法書、生命劑。



Ⓗ：一路跳至洞穴盡頭有小惡鬼，地上有護具。

Ⓘ：洞內有二隻飛獸，後方密室中有法力水晶，二只箱子有生命劑、102金幣。

Ⓙ：密室內箱子有「遲緩術」魔法書。

Ⓚ：密室裡有三隻飛獸，右下方箱內有法力劑，盡頭有升降機再往上層。

Ⓛ：一路到此遇上小惡鬼、飛獸，此地有法力水晶，箱中有小惡鬼卷軸。

Ⓜ：上方洞穴箱中有生命劑；左方盡頭有升降機可往上層。

Ⓝ：抵達處有法力水晶，再往前則有一群小惡鬼。





Ⓞ：此地有法力水晶，三只箱中有生命劑、法力劑、321金幣。

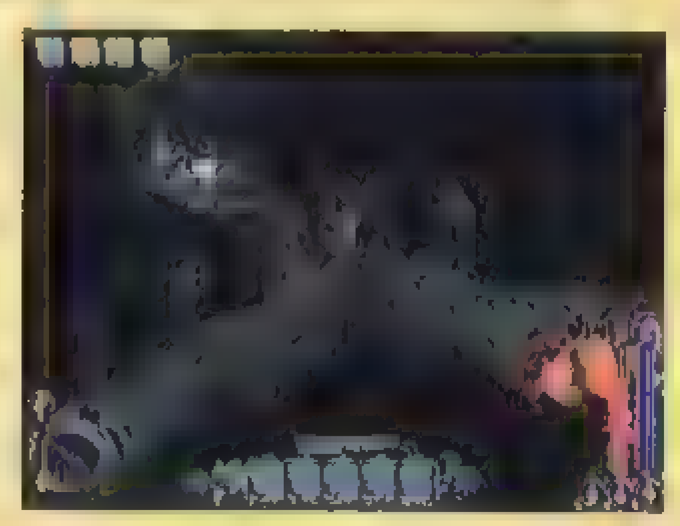
Ⓟ：盡頭有一隻飛獸和法力水晶，並有升降機可再往上層。

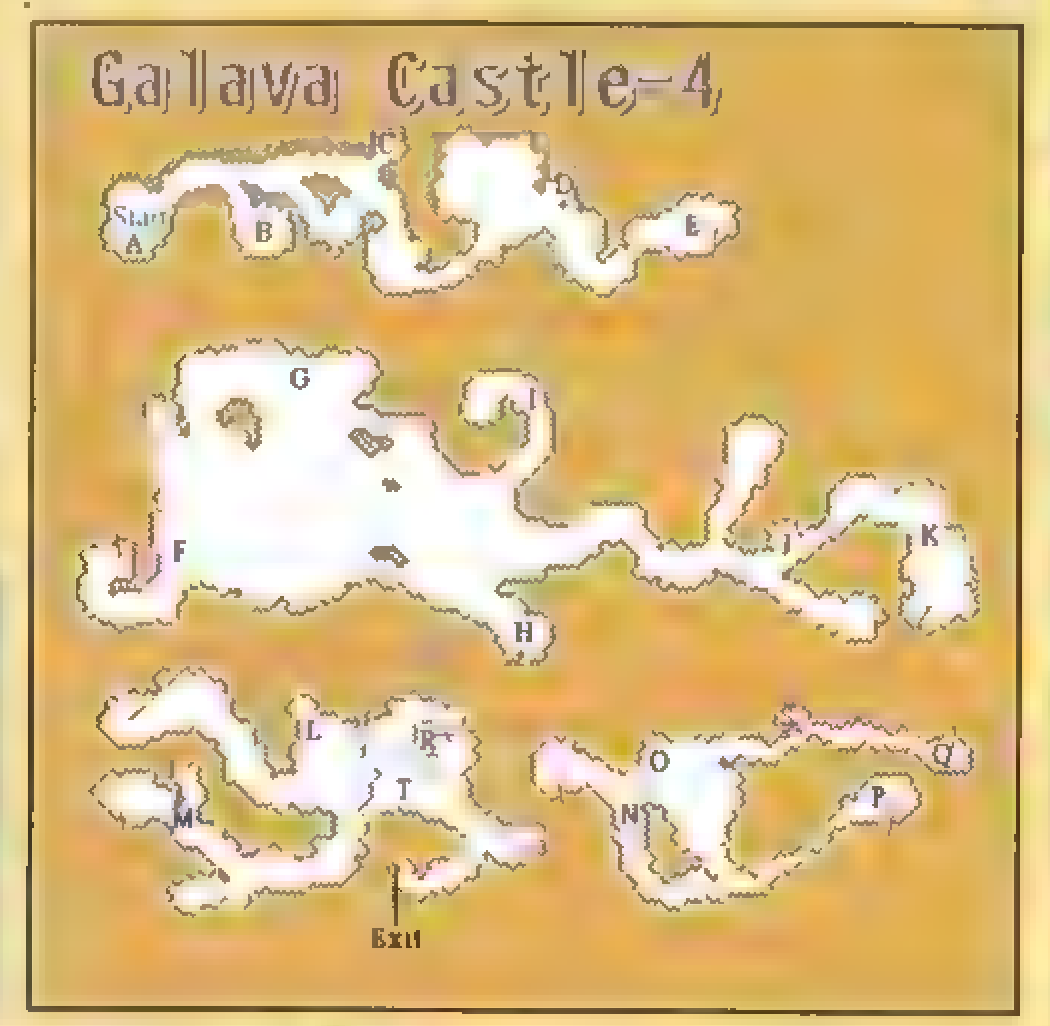
Ⓠ：由此升降機可到上層封閉的密室R。

Ⓡ：密室內有一隻飛獸、法力水晶，二只箱中有生命劑、132金幣，必須再由原升降機回到下層。

Ⓢ：由R回到此間，密室內的一隻小惡鬼會闖出。箱中有「電擊術」魔法書、生命劑。

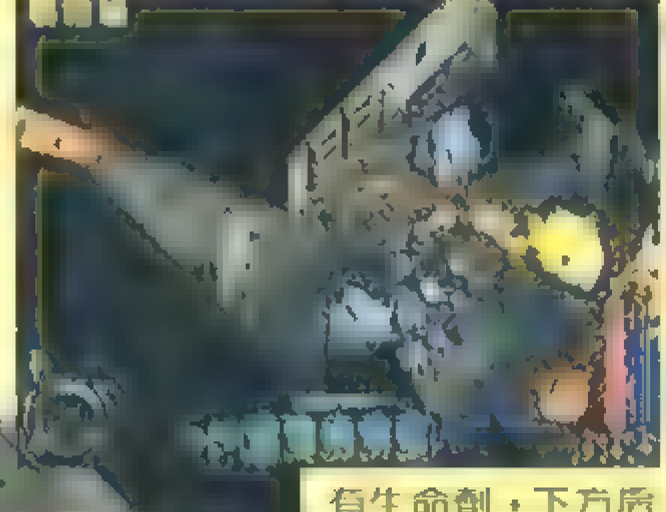
Ⓣ：由Ⓟ上來後，一路往下殺死小惡鬼後走進門內。



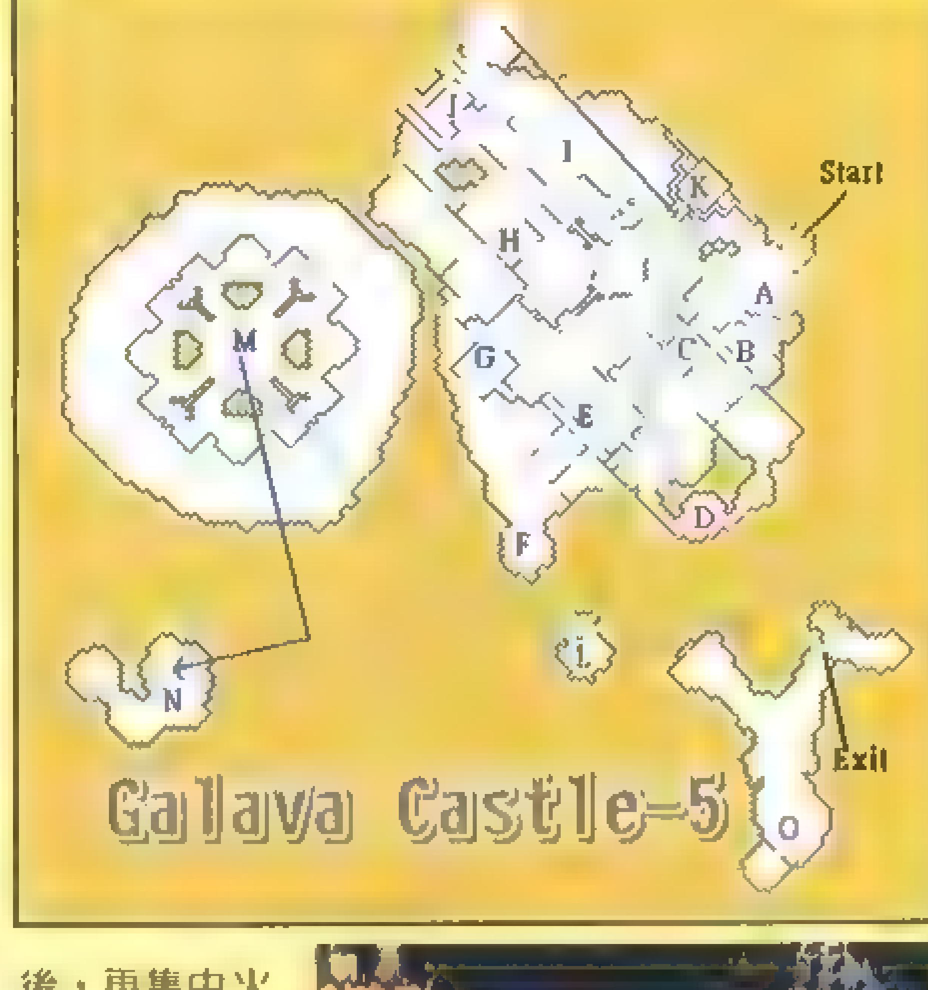




A：跳過熔岩向北敲碎暗牆後，對面有一小惡鬼。此地的建築物皆已傾頹，牆壁也都脆弱得很，可以四處敲敲看。往左跳到二只箱子之前，內有法力劑、生命劑。
B：屋內地上有法力劑，箱中有134金幣。
C：內有小惡鬼，角落箱子有法力劑。暫轉跳至右下方房間，再往下的屋內有法力水晶和小惡鬼
D：此地躲著兩隻小惡鬼，往左上敲開暗牆後，室內的木桶、木箱計有蘋果酒、生命劑、法力劑，箱中則有生命劑、235金幣。留意鄰房內有三隻小惡鬼和飛獸。
E：跳過倒下的柵欄進入後，左邊牆壁有法力水晶，水晶旁有暗門與暗牆可往左下方的房間。中間房內的箱子有生命劑，下方房內則有小惡鬼和飛獸。



F：跳至此洞穴，內有三座法力水晶，萬一有難足以救急。
G：此地有三隻小惡鬼
H：繞經L型的石橋到此，遇上兩隻小惡鬼。左上方應埤有一群飛獸，地上有武器。大堆的木桶、木箱中有生命劑、蘋果酒。
I：屋內有二隻小惡鬼，箱中有生命劑。
J：此間也有二隻小惡鬼，左上方角落地上有「雷擊術」魔法書。往北殺了一隻飛獸之後，牆邊有法力水晶，而盡頭則有傳送點，由此可往右下方的K
K：進入屋子有一地洞，掉入後若不留意會經過L再到地底的M。
L：由K掉入時設法在瞬間跳躍一下，雖然會被周遭的熔岩燒傷，但可發現北邊的密室，地上有防具，箱中有250金幣。
M：掉落地底時，大惡鬼Kylerean正在督促小惡鬼由正中的傳送點到外頭作亂。作戰伊始，先跑至外圍直繞，直到沒有明顯的追殺者時，才好靠近任一處的法力水晶整備一番，外圍角落都有強大的法力水晶，設法收拾小惡鬼之後，再集中火力對付大惡鬼。惡戰開始後，中間傳送點會遭大惡鬼縱火，直到牠躺下以後才會消除。





N：傳送到此後，再由左方的升降機到上一層。
O：此地有四隻小惡鬼，途中也有一大堆木桶和炸藥桶，搶先引爆炸藥桶可以省事不少，之後，由右上方的出口離開[illegible]。





8 The Weirdling



詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第八章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，自有部分任務內容之變化。



Temple of Ix 1

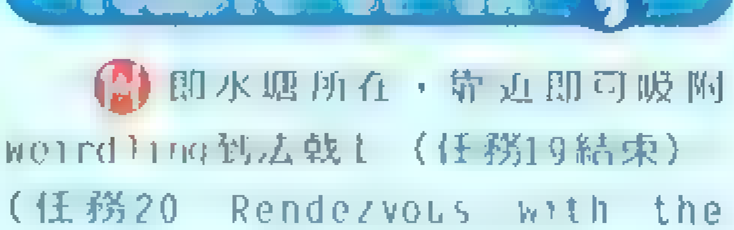
（任務17：Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer.）

在J屋中見到Aldwyn，Horrendous和Horvath為了阻止Hecubah的瘋狂行為已付出了昂貴的代價，如今已有了法戟和Heart of Nox，接下來必須吸取Weirdling Beast的活力。牠居住在Temple of Ix的內部，由巫師學會和神聖的Order of Oblivion看管戒護，必須先進入神殿與祭司交談（任務17結束）。得到一把Sapphire Key。（任務18：Speak to one of the Priests within the Temple of Ix.）



Temple of Ix 2

在的神殿入口遇見祭司，指出Weirdling居住在神殿地底的一處水塘，抵達以後，自會吸附到法戟上，牠會導引自己的活力到法戟，使之成為無與倫比的武器





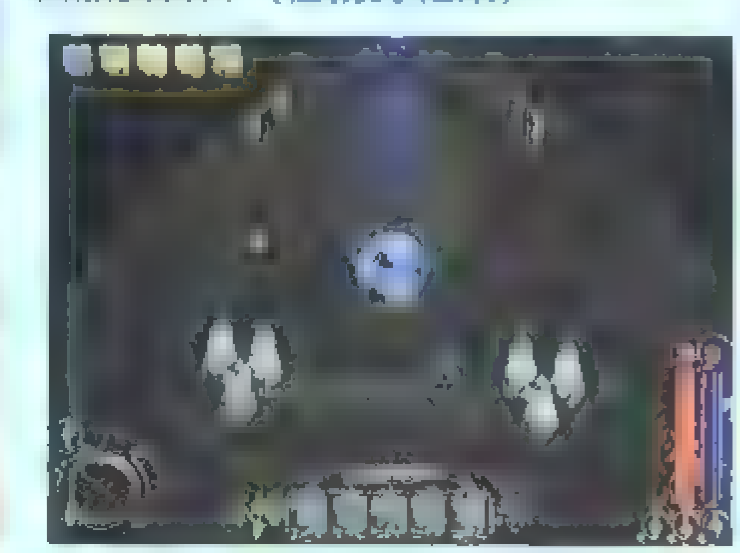
（任務18結束）。（任務19：Retrieve the Weirdling beast from the depths of the Temple.）

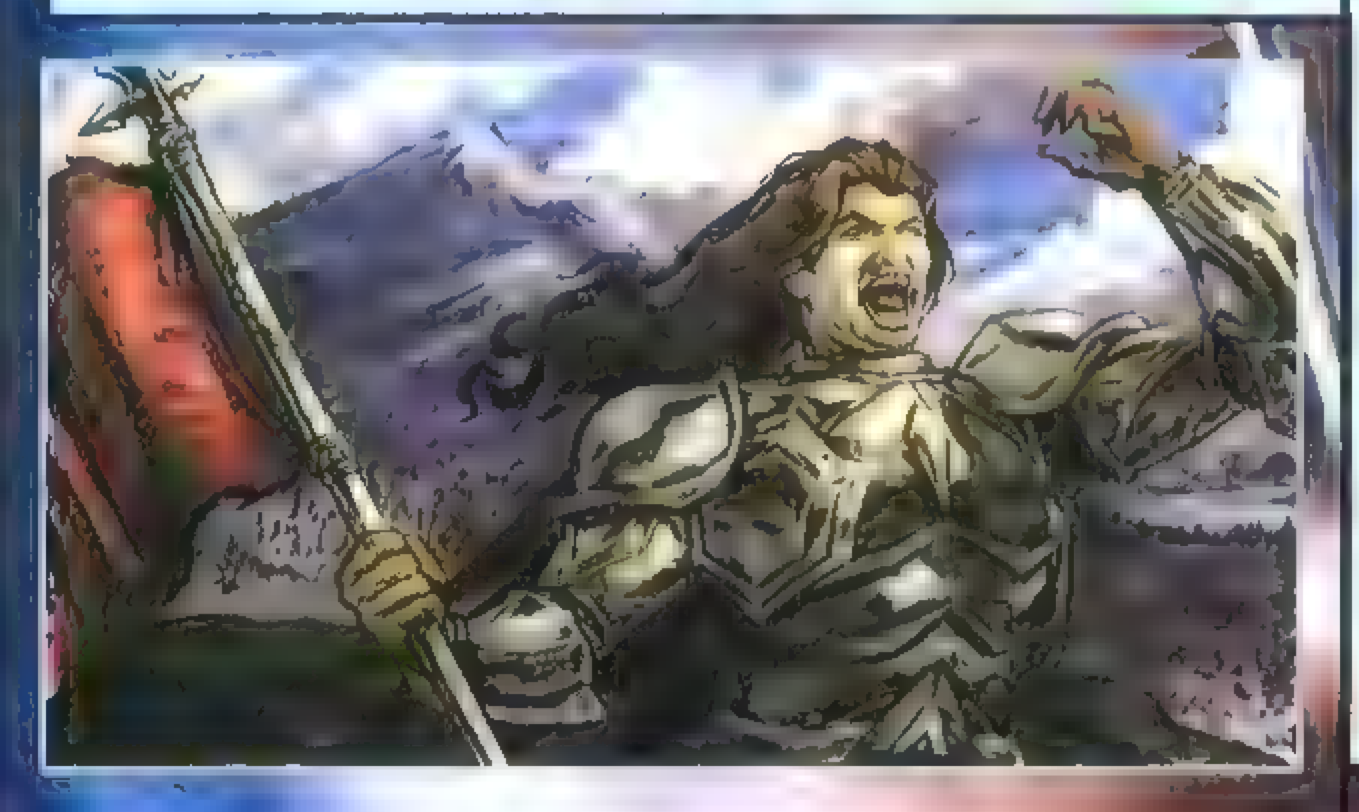
Temple of Ix 3

W即水塘所在，靠近即可吸附weirdling到法戟上（任務19結束）（任務20 Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine ）



由盡頭的升降機回到Temple of Ix-1的L，扳動開關走出柵門，到村口與船長會合（任務20結束）





9 Journey through the Dismal Swamp



詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第九章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化。





船長囑咐到沼澤找到Mordwyn的住所，他會提供協助的。（任務21：Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the swamp.）（任務22：Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamp. This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.）

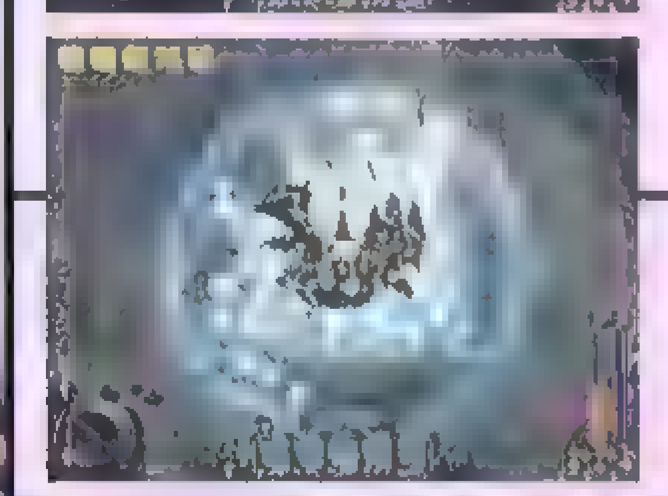
進入L的柵門即可找到Mordwyn（任務21結束）

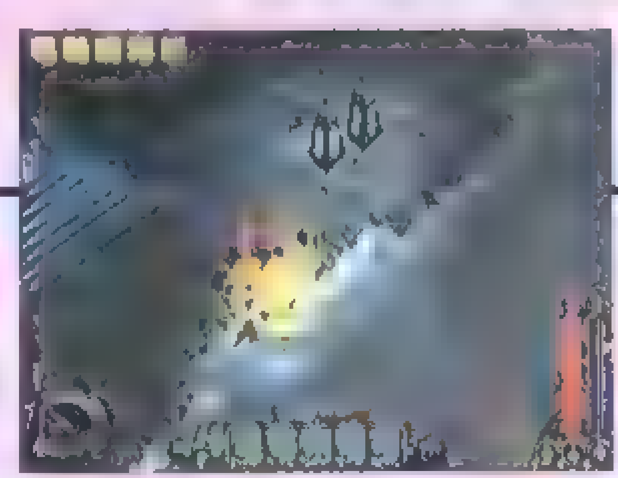


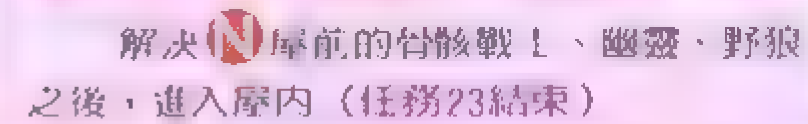




抵達N即是食人魔的前哨站（任務22結束）。（任務23：Find the entrance to the Land of the Dead.）







解決N屋前的骷髏戰士、幽靈、野狼之後，進入屋內（任務23結束）

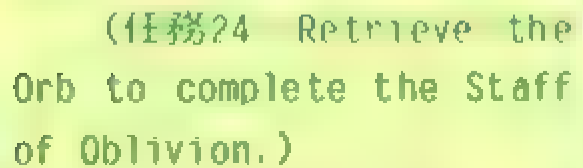
10 The Land of the Dead

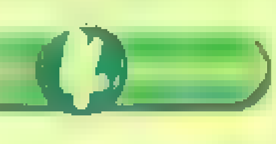


詳細地圖與過關方法請參考戰士篇第十章，其間差異唯在出現的怪物和道具之不同，且有部分任務內容之變化。

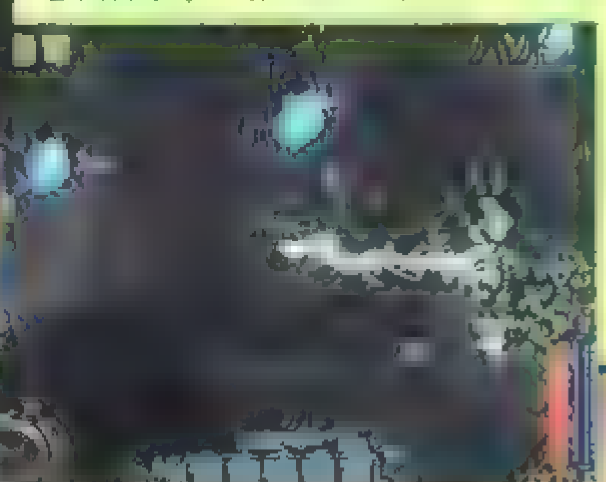


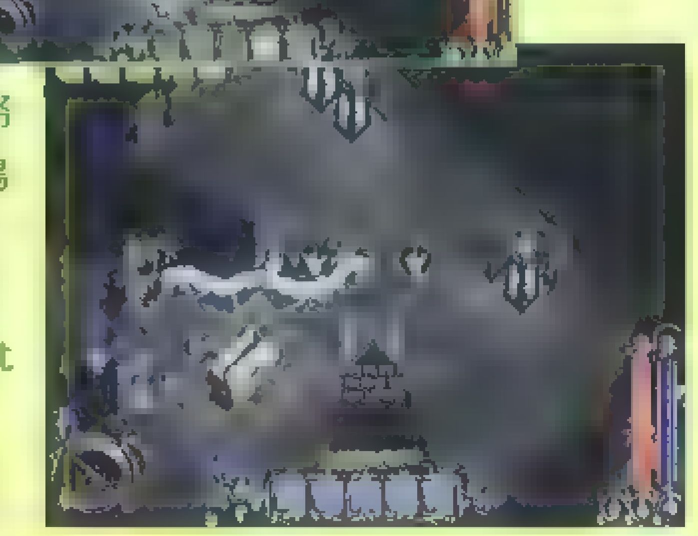
（任務24 Retrieve the Orb to complete the Staff of Oblivion.）





位於G水池中的即是Orb of Oblivion，靠近即可使之與法杖結合（任務24結束）。接著在Hecubah離去後，會有一場大會戰。（任務25：Defeat Hecubah.）



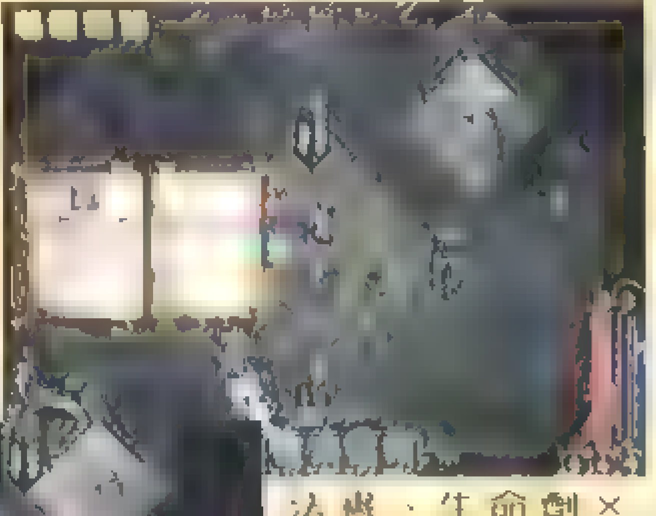


Hecubah's Last Stand



A：追抵時，Hecubah又從傳送點離開。所在的鐵柵欄內有「目標位置傳送術」魔法書，利用此法術可脫困。北邊地上有「目標術」魔法書，再由傳送點往前走

B：Hecubah再度又從傳送點離去，地上有「瞬間移動術」、「封閉術」魔法書　傳送點前方有石牆擋住，利用「瞬間移動術」即可越過石牆由傳送點到C



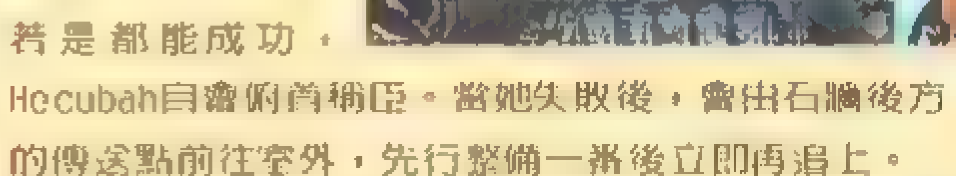
C：往前走到雕像時，Hecubah終於現身了，一場決戰於焉展開。

D：左方房間入口旁的密室內有「瞬間移動術」魔法書、生命劑×2。

E：右方房間入口旁的密室內有「瞬間移動術」魔法書、生命劑×2，而後方的密室以移動術進入後，地上尚有「封閉術」魔法書



F：出口有一傳送點，但被石牆擋住，必須在打敗Hecubah之後才會除去。千萬別與她正面交鋒，可以法術製造石牆誘她，成功的話再繞到另一邊以法戟猛攻，並施「反射盾」以防萬一。只要戰況稍有變化，立即以移動術脫離現場，到安全之處整備後再重新來過。



Hecubah的生命值不會太高，可怕的是她的「死光術」魔法，只要能躲過的話，以上述方法連續攻擊三次若是都能成功，Hecubah自會俯首稱臣。當她失敗後，會由石牆後方的傳送點前往室外，先行整備一番後立即再追上。

G：此地是Land of the Dead的入口，Hecubah會展開最後的反擊，但一如強弩之末的她，此刻已不再可怕。她會不斷的移動位置來擾亂軍心，只需眼明手快的先以法戟擊中四、五次之後，當即大功告成（任務25結束）。





巫師篇結局畫面



救世傳說！超群群盤地圖攻略（上）





鍊金術士～瑪莉
60/118
141/160
63/ 88
35/ 35
86/ 86
48/ 48
PS、SS版上大受歡迎的鍊金術士瑪莉
即將於暑假在PC上與玩家見面！！
預購折價卷 150元
姓名
電話
地址：
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
軟體世界
台灣帝技爺如科技股份有限公司　105台北市光復南路一號10樓
客服專線：02-27471035　http://www.tgl.com.tw
For
中文版
WIN95/98
KOKIME OKSE 1997

倚天屠龍記

金庸

2000年金庸新概念俠情義氣派角色扮演！

倚天劍、屠龍刀究竟蘊藏著什麼樣的祕密？
刀劍在手，是否真能無敵於天下？

謝遜，為仇恨殺紅了眼，
他如何能放下屠刀，立地成佛？

芷若，為了繼承師志，消滅明教，
竟變成冷血殺手？

小昭，為了拯救無忌，割捨愛情，
回波斯過無味的明教聖女！

趙敏，為了情為了愛，放棄榮華富貴，
只願追隨她所鍾意之人！

無忌，一個俠義心腸的男人，
習得天下無敵的九陽神功與乾坤大挪移，
並意外當上明教教主，
他如何化解六大門派與明教的恩恩怨怨？
搖擺不定的愛情心情，又如何安定下來？

你——
將化身金庸筆下最傳奇的男子張無忌，進入亦幻亦真的武俠新世界！



雪狼工作室



國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：













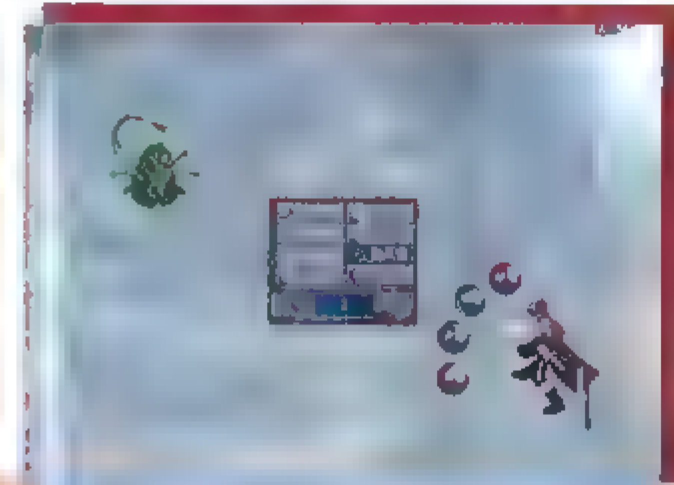




在遊戲中按下「，」鍵再按下列各鍵

方法	效果
按 F1鍵再輸入 sonson	加一支 vt-100
按 F2鍵再輸入 ytinirt	生命值補滿
按 F3鍵再輸入 chris	主角等級昇一級
按 F4鍵再輸入 hkcidouglas	在該地圖內沒有戰鬥

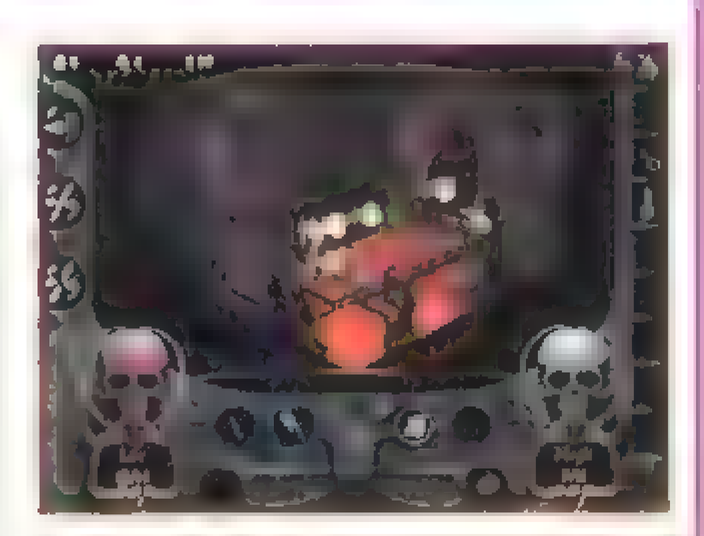
附註：成功會聽到一聲音效

狂戰一族　戰場無敵密技

遊戲中按下T鍵，再輸入下列密碼

密　碼	功　效
/godmode	無敵
/nextlevel	跳關
/room #	傳送到房間 #
/moregold	得到金錢100
/tinymonsters	微小的怪物
/tinyplayers	微小的玩家
/insanity	怪物互相攻擊
/repeat	重複上一個的秘技功能
/trig	未知
/spawn #	得到物品(#為物品代碼1～80)







戰慄時空～正面交鋒　[illegible]

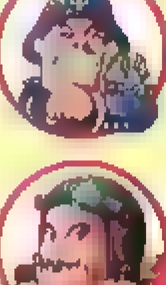
修改捷徑成：hl.exe-dev-console-game gearbox來執行遊戲進入遊戲後按～鍵並輸入密技

密　碼	功　效
INPULSE101	武器彈藥全滿
/GOD	無敵
/NOCLIP	穿牆/飛行模式
/MAP##	跳關 (##關卡名稱)
/GIVE##	取得物品 (##＝物品名稱)
/GIVE WEAPON_##	取得武器 (##－武器名稱)







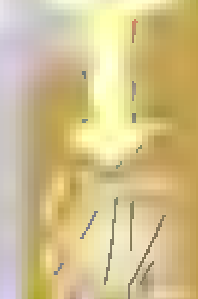




















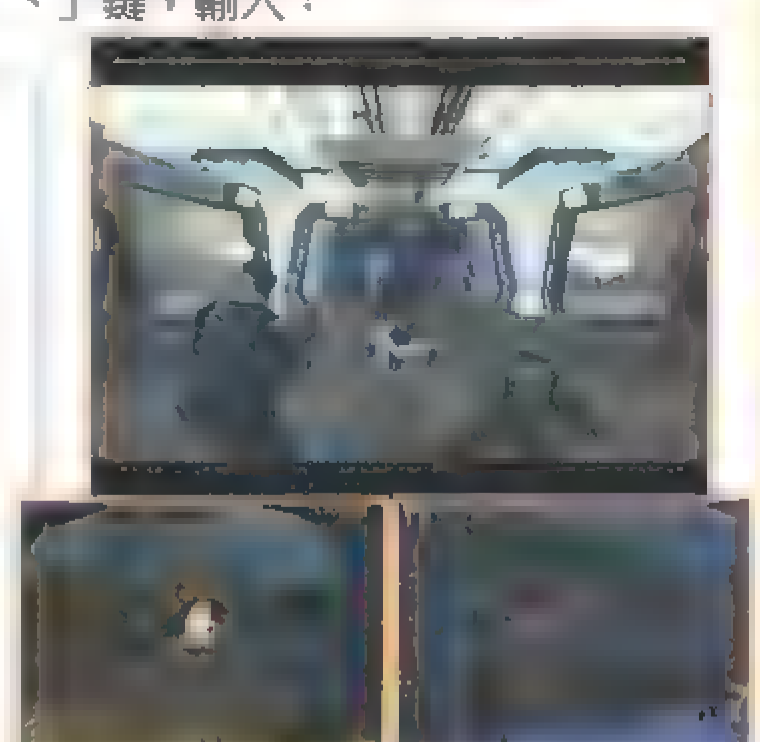


我是魔鬼班長

傭兵戰場 打一場作弊戰爭

在桌面上放一個SOF的捷徑，然後到「內容」裡把「目標」改成—"C：\ Program Files\Raven\SOF\SoF.exe" +set console 1在遊戲裡選擇「custom game」然後選擇「enable cheat」 在遊戲裡按「、」鍵，輸入：

指　令	密　技
heretic	無敵
elbow	1~5的武器
bigelbow	6~10
ninja	敵人無法看見
phantom	穿牆
matrix #	#是數字，可讓遊戲以慢速來跑(1-10)
killallmonsters	這關所有敵人都死



我是魔鬼班長

聖魔大戰 多次移動獲取紅心

密技1：取得角色範圍內所有紅心

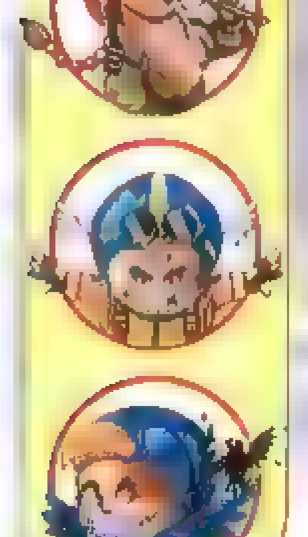
正常情況下，一旦將角色移到紅心上面，就無法取消人物的動作，只能停在紅心的方格上。不過只要玩家移動角色時，先移動到沒有紅心的地方，再按下滑鼠右鍵取消動作，接下來就可以在移動範圍內，包括紅心的方格上實行「移動—取消」。如此便能讓該名角色取得他所能移動範圍內的所有紅心。

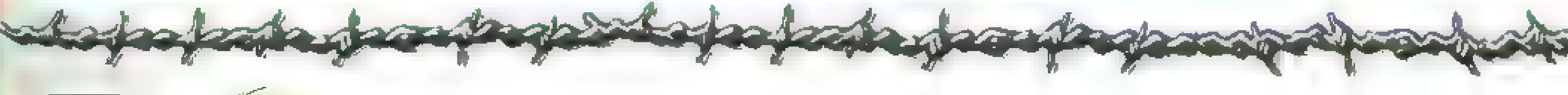


密技2：移動後施展魔法或必殺技

遊戲中原本限制魔法或必殺技只能在移動前使用，角色一旦移動後就只能使用一般攻擊了。然而，當角色移動到敵人旁邊時不是可以攻擊嗎？這時不要攻擊，按一下角色所在的位置，白色四方形框框就會出現四個方向箭頭可選擇，此時按右鍵取消就會發現除了可以再移動一次之外，也可使用必殺技或魔法喔！





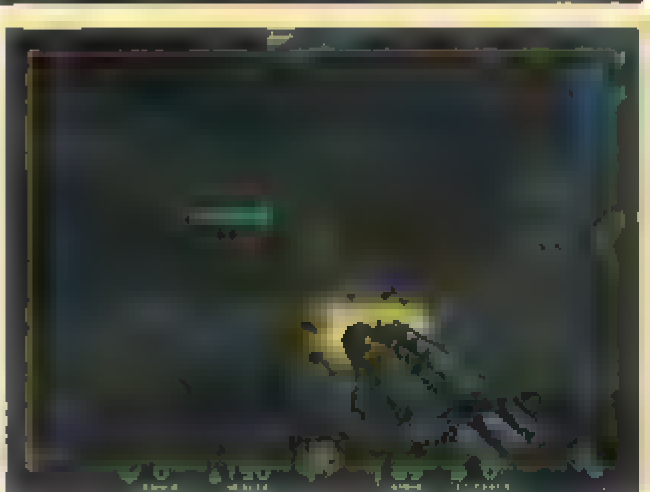


我是
愛情少尉

大刀

以 Daikatana.exe +set console 1

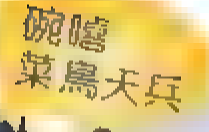
[illegible]	功效
CHEATS 1	啓動密技模式
GOD	無敵
NOCLIP	穿牆
NOTARGET	隱形
MASSACRE	消滅所有敵人
HEALTH #	增加生命值 #
WEAPON_GIVE_ #	得到 # 號武器
SCREENSHOT	抓圖
DEVELOPER 1	顯示所有訊息
FLUSHMAP 1	完全清除地圖
R_SPEEDS 1	顯示貼圖速度
R_DRAWFLAT 1	只貼 flat-shaded 材質
R_FULLBRIGHT 1	物件表面不貼圖
GL_POLYLINES 1	只顯示 line drawing
TIMESCALE 1	遊戲以正常速度進行 (0.5 =一半速度)
CAM_TOGGLE	改變視角
CAM_NEXTMON	改變角色
CAM_NEXTSIDEKICK	改變 sidekicks





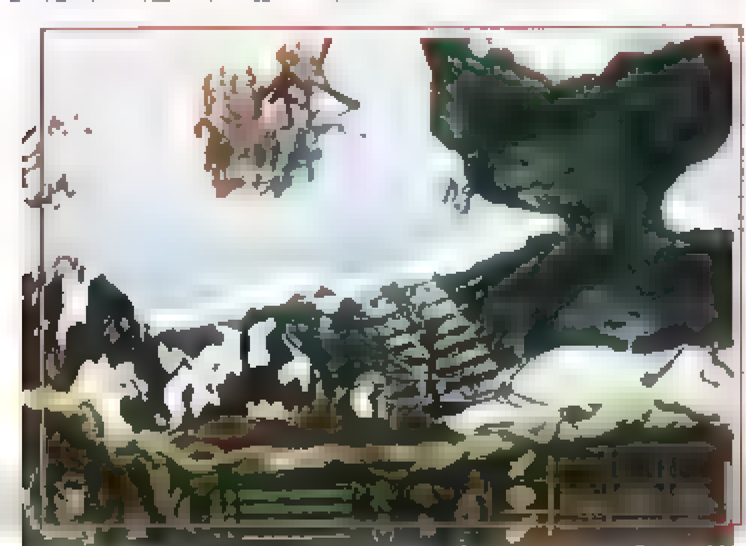




三國伏魔

按下 Insert鍵,然後輸入

SHOW ME THE MONEY =得到10000元








GAME

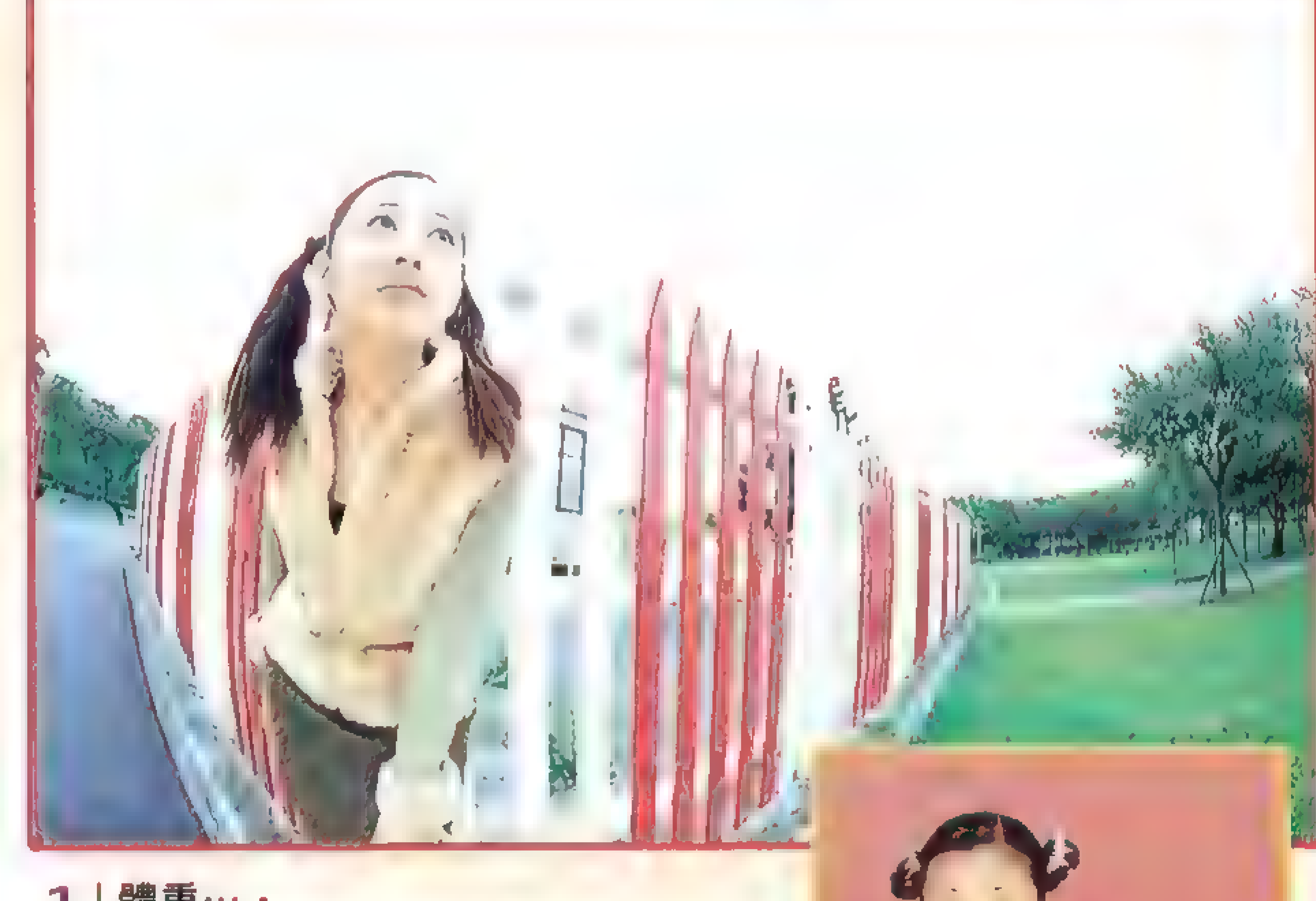
5月31日生 · A型 · 雙子座

謝雅莉



◆特別贊助：華立演藝經紀公司





1 | 體重…，
6 | Charg 尖兵把刀架在謝美眉脖子上，
0 | 她也不說
公 | 三圍…，
分 | Charg 尖兵把刀架在自己脖子上，
高 | 她也不說

IDOL

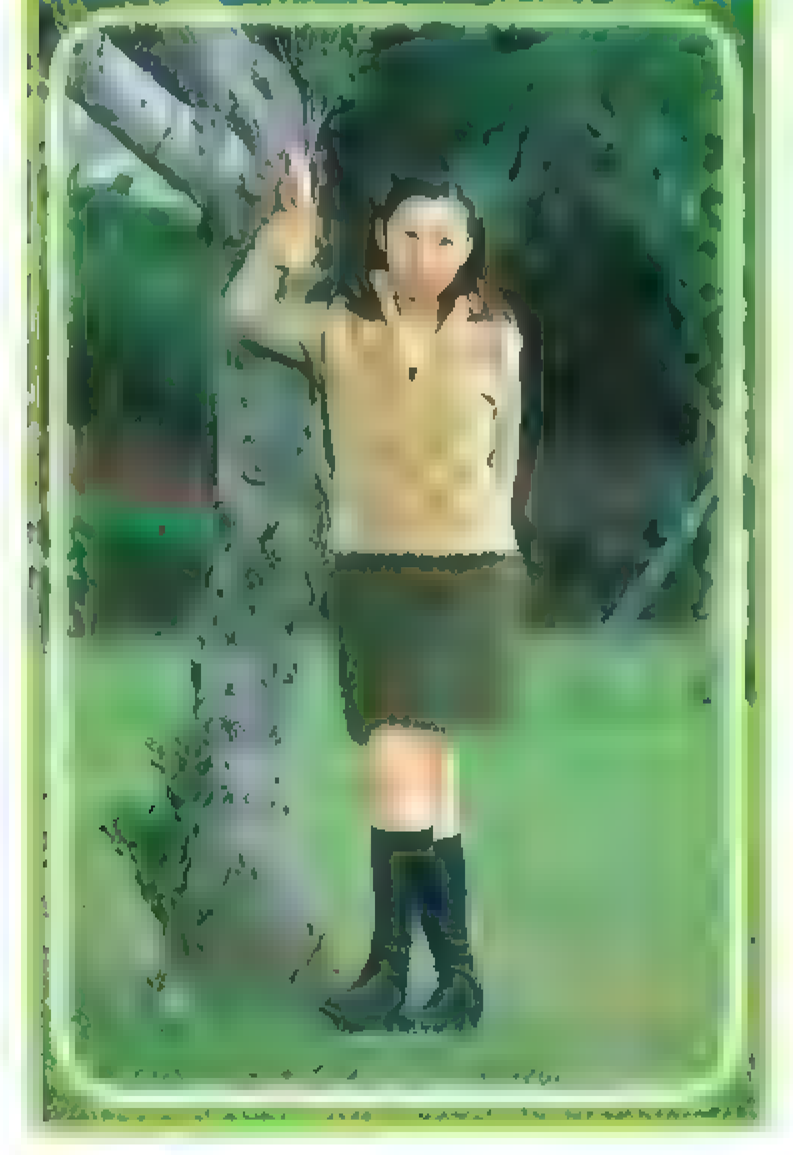




喜歡的遊戲：

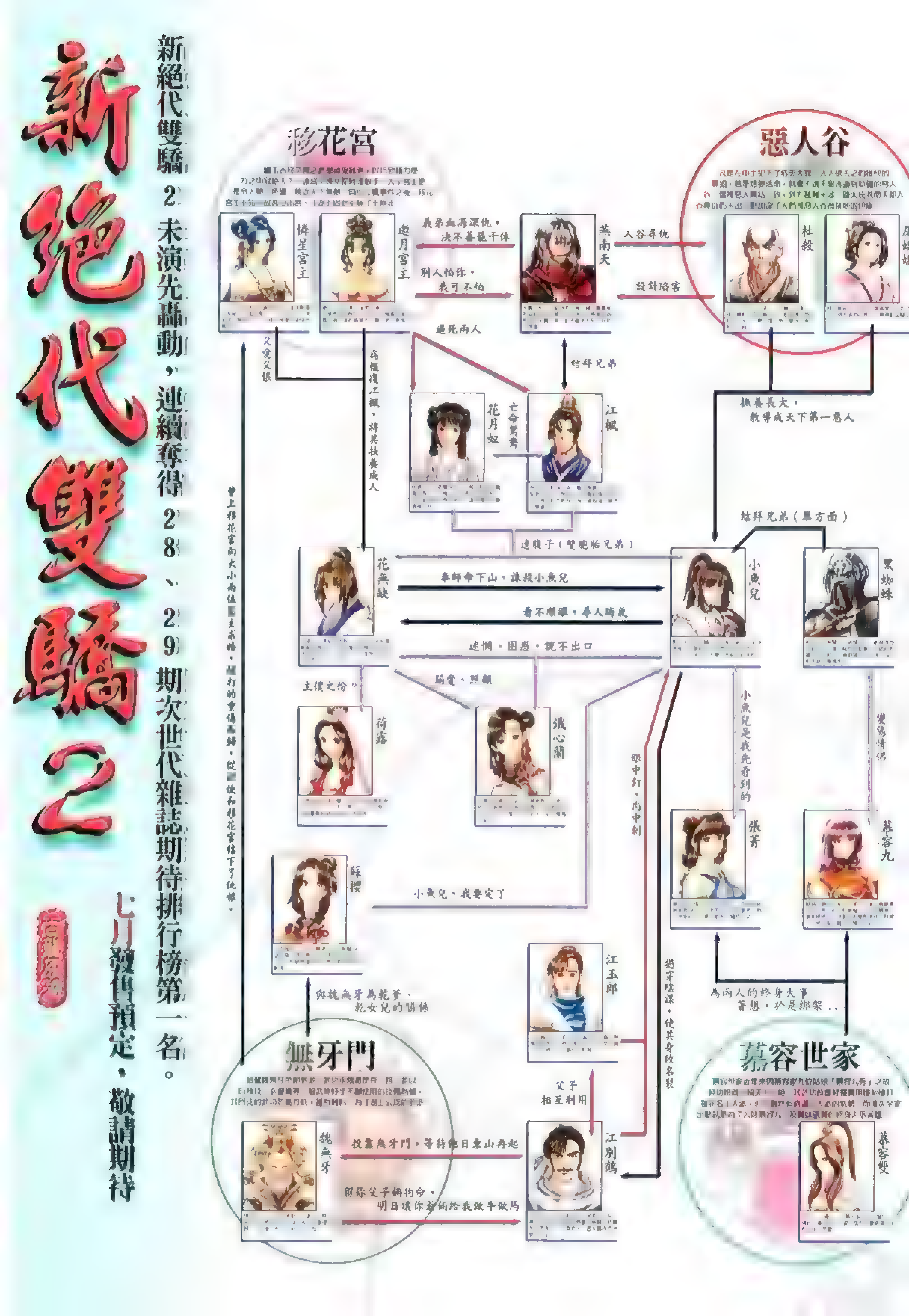
網路上的市面賣的、98附的、大機台的，只要想得到，她都玩過；不過她還是熱愛一些簡單又不失挑戰性的遊戲，像是大富翁啦、傷心小站啦…





興趣：看電影，（謝美眉強力推薦安娜與國王，這種超級大片，一定要去看喔！）人家謝美眉在學生時代可是堅持三不政策，「不挑片、不漏片、不租片」的，ㄟ…，沒錯！就像那種很優的光碟機，不挑片！院線有新片就去看，絕對不租錄影帶，至於現在嘛，礙於荷包問題，只好收斂一點了。

天天上網，寫信、收信、玩 ICQ，和很多很多的網路小遊戲。在每天上的如此多網站中，最愛的還是電影網站，因為要看電影簡介嘛！


新絕代雙驕2
新絕代雙驕2未演先轟動，連續奪得28、29期次世代雜誌期待排行榜第一名。
七月發售預定，敬請期待
移花宮
憐星宮主
邀月宮主
惡人谷
杜殺
燕南天
義弟血海深仇，決不善罷干休
別人怕你，我可不怕
入谷尋仇
設計陷害
逼死兩人
結拜兄弟
又愛又恨
為報復江楓，將其扶養成人
花月奴
亡命鴛鴦
江楓
撫養長大，教導成天下第一惡人
結拜兄弟（單方面）
遺腹子（雙胞胎兄弟）
花無缺
小魚兒
黑蜘蛛
奉師命下山，誅殺小魚兒
看不順眼，尋人晦氣
迷惘、困惑，說不出口
主僕之份
關愛、照顧
荷露
鐵心蘭
眼中釘，肉中刺
小魚兒是我先看到的
變態情侶
張菁
慕容九
曾上移花宮向大小兩位宮主求婚，慘被打成重傷而歸，從此便和移花宮結下了仇恨
蘇櫻
小魚兒，我要定了
江玉郎
揭穿陰謀，使其身敗名裂
與魏無牙為乾爹、乾女兒的關係
為兩人的終身大事著想，於是綁架..
無牙門
父子相互利用
慕容世家
魏無牙
投靠無牙門，等待他日東山再起
留你父子倆狗命，明日讓你爺倆給我做牛做馬
江別鶴
慕容雙

陰謀

詭計 小魚兒與花無缺是否
會在不知情的狀況下手足相殘？

復出 大俠燕南天重出江湖，
他如何為江楓一家人討回公道？

情愛 柔弱的鐵心蘭、剛烈的張菁、
機靈的蘇櫻，她們將情歸何處？

手足 小魚兒與花無缺這對自幼離散
的兄弟是否能夠相認？

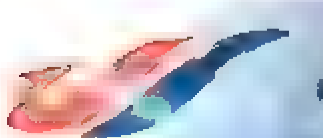
新絕代雙驕 2 CD版
特價 599 元

新絕代雙驕 2 CD精裝版
特價 799 元

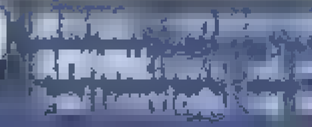
內附多項精美贈品（滑鼠墊、精美月曆、新絕代雙驕 2 精選配樂 CD）

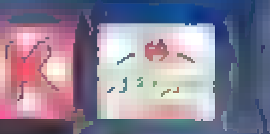
新絕代雙驕 2 DVD精裝版
特價 799 元

內附多項精美贈品（滑鼠墊、精美月曆、新絕代雙驕 2 精選配樂 CD）並讓您一片玩到底。



科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.





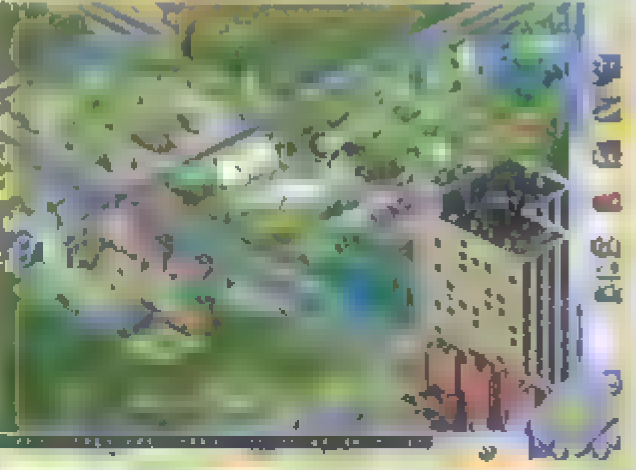
軟體世界



基本規格	
☆機　型	P-166
☆記憶體	32MB
☆音　效	DirectX相容
☆顯　示	DirectX相容
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備	
☆機　型	AMD-K7
☆記憶體	256MB
☆音　效	SB-LIVE
☆顯　示	GeForce256
☆光碟機	10X DVD

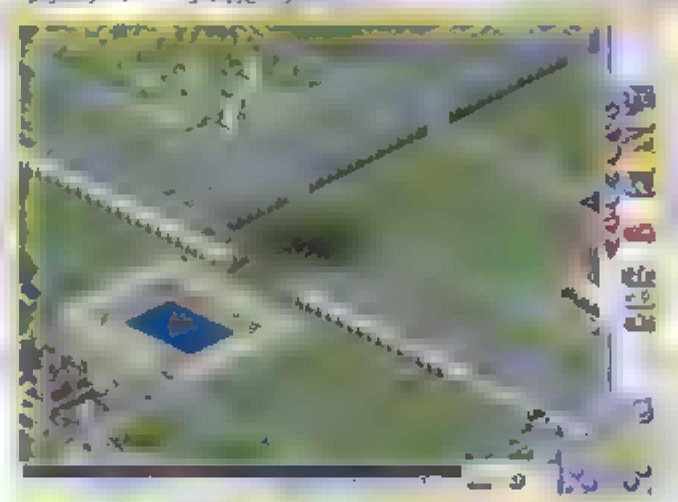
說真的，當筆者初次看到模擬城市3000探索無限時，心裡還著實是吃了一驚呢，模擬城市3000才上市不久，怎麼新版本那麼快就推出了？



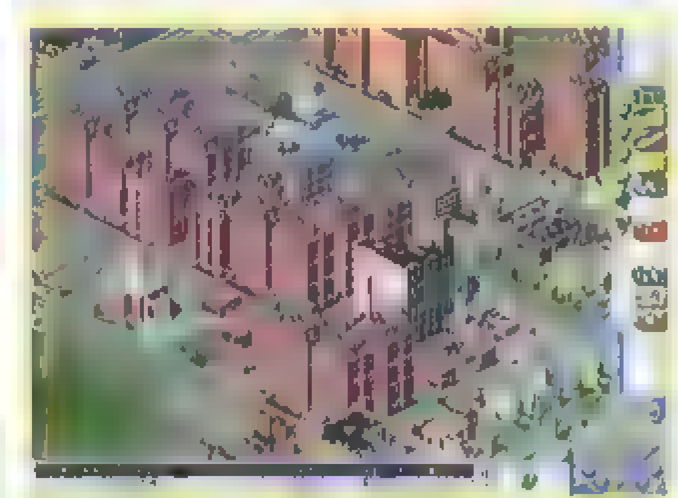
模擬城市3000探索無限就是3000的新版本，在3000探索無限中，加入了部分的新功能跟新的建築物，當然，還有新的劇本場景。除此之外，模擬城市3000探索無限跟模擬城市3000幾乎是一模一樣的，而新功能中最重要的，便是加入了自行設計新建築物跟新場景劇本以及網路線上連線傳輸的功能。也正因如此，這次筆者特別就這三個新功能予以評析一番。



這次模擬城市3000探索無限的新增功能中，就屬建築設計師這個功能最讓筆者讚嘆不已。本來筆者對包裝盒中所謂的可以自己設計房子功能還保持相當懷疑的態度，認為頂多只是讓玩家自己畫一些圖檔貼到房子外表罷了。

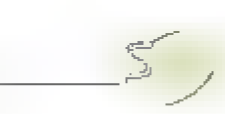


沒想到，進到遊戲中所附贈的建築設計功能一看，哇塞，是真的可以蓋房子耶，雖然沒有到一磚一瓦那麼誇張，不過玩家是真可用各種幾何形狀的積木組一間房子，再加上窗戶、貼上壁紙、擺上樓梯、甚至擺衣架等等的各式擺飾品。不論是洋房、公寓、大樓、大廈、甚至中式建築等。只要你用點心，是真的可設計並建出你想要的房子。

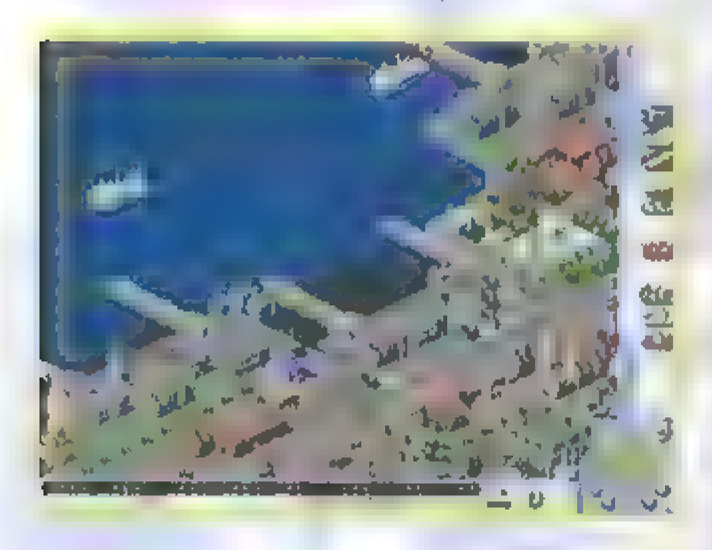




本來筆者一直是以為模擬城市3000中各式建築物都是遊戲美工們細心刻繪，或是用3D工作站所著色出來的。沒想到，原來就是用這個建築設計系統所製造出來的。看這遊戲中美輪美奐且不下百種的建築物，真讓人不禁對遊戲程式者的功力景仰萬分。當然，當年用這系統努力拼出那麼多建築物的美工們，他們的毅力也是真是讓人欽佩的啊(筆者只拼了一兩棟眼睛就快脫窗了)。



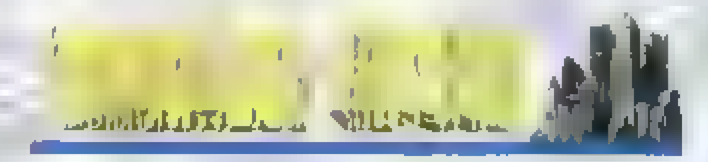
至於對遊戲中附加的另一項重要功能－場景製造機。筆者就覺得不是那麼的成功了。顧名思義，場景製造功能可以讓玩家自己設計出一個由劇情及目標的城市供他人試試身手。也就是如遊戲中所提供的劇情任務城市模式。不過，場景製造功能的使用性實在是很不親切。原因很簡單，除了設計對話人像與劇情介紹外，其他關於任務與是否達成及任務的判定等都是用遊戲中專用的語法跟語言所控制的。也就是說，玩家必須要在遊戲所提供的編輯器中，自己寫程式來控制你所創造的任務與發展。而且，在開始寫程式之前還必須先了目該系統所使用的特殊語法與用語。



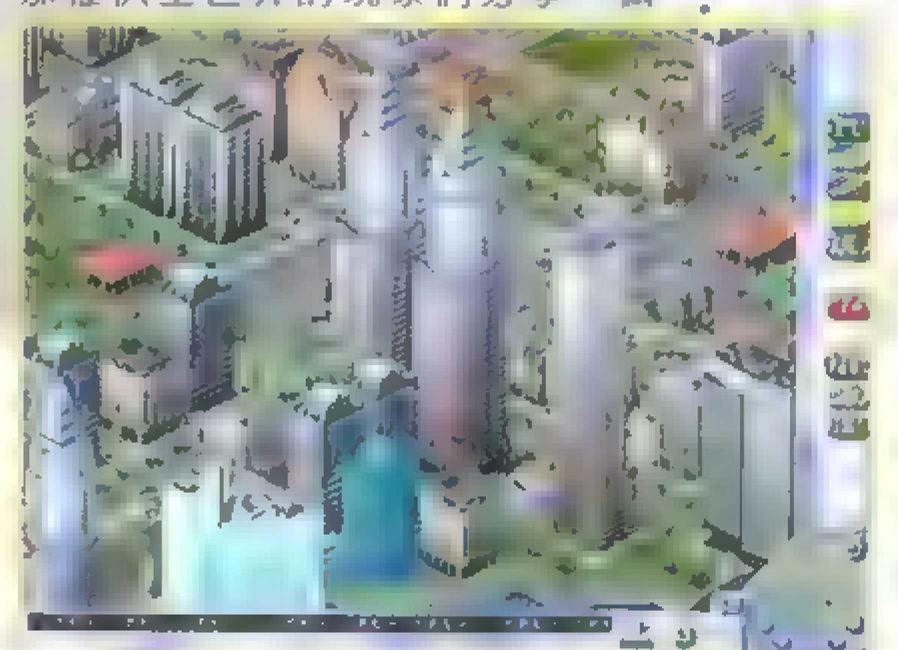
哈哈哈，沒錯，你沒聽錯，就是這樣。你可不是動動滑鼠，隨便按幾個按鈕，設定一些參數就可以用場景創造機創造出一個劇本場景出來的。雖然這些專用語法比起一般的BASIC程式語法實在是簡單的太多了，而且用詞也都是一般的英文語法，對懂程式跟英文的玩家來說只要稍微的看一下說明書應該就可

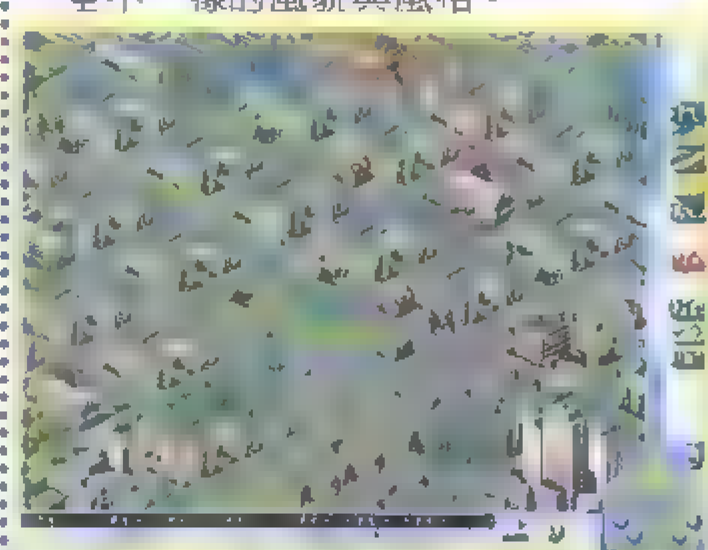


以輕易上手的。但是，筆者還是很懷疑，模擬城市3000探索無限的玩家中，到底會有多少的人真的去使用這一套語言編輯系統來創造遊戲劇本呢？如果有的話，那筆者只能說，那個人若非是模擬城市系列的愛好者，那就一定是很閒很閒的大閒者。



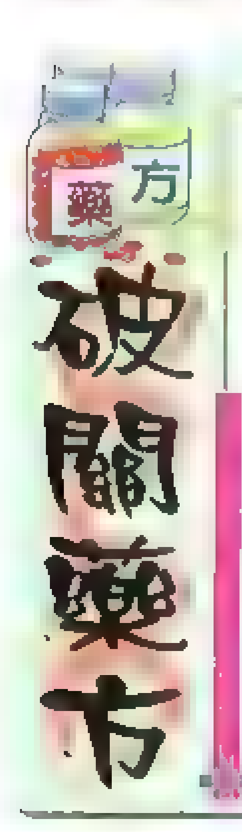
這次遊戲在抬頭的中文名稱上使用了"探索無限"這個標題。筆者覺得，其所指的涵義應該就是指新增的網路功能吧！在遊戲中玩家可以非常便利的連接到模擬城市的專屬網站，只要按個鍵便可以將你自己設計的新建築跟新場景上傳到那裡供全世界的玩家們分享。當然，你也可以去下載其他人所設計的各種有趣建築與奇特場景。讓你的模擬城市展現出跟別人完全不一樣的風貌與風格。





你喜歡日本式建築嗎？你喜歡第五元素裡面的未來建築嗎？你看過卡通新世紀福音戰士中的戰鬥都市嗎？嘿嘿嘿，不要懷疑，這裡還有很多你根本想像不到的新奇東西呢！只要你有一台數據機，你的城市將會擁有無限的可能。

其實嚴格講起來，模擬城市3000探索無限只是把模擬城市3000一些編輯系統開放出來，再加上一些網路下載（請注意，是"網路下載"不是"網路連線"喔！）的功能罷了。至於遊戲中其他一些附加的新功能及新劇本其規模實在是比一般所謂的資料片還要簡陋許多。除非你真的是模擬城市系列的狂熱者。不然的話，何必多花那一筆錢去重玩一個老遊戲呢（當然，沒玩過模擬城市3000的玩家除外。如果你真的沒玩過的話，那筆者只能說，模擬城市3000探索無限絕對是一套值得你去玩玩看的遊戲）。



嗯…說真的，筆者覺得關於這個部分你可以直接去翻以前模擬城市3000的攻略本就可以了。反正就是那樣，維持工業區、商業區、住宅區的比例在1:1:2。每一個區塊盡量使用6 T6的大小。在沒錢的時候多跟你的相鄰城市作交易等。喔，還有一點，沒事記得多儲存遊戲，這次探索無限版本好像比以前3000的版本當得更兇了。

／G.R.X
grx@pchome.com.tw





基本規格	
☆機　型	P 90
☆記憶體	32MB
☆音　效	援DirectX
☆顯　示	援DirectX
☆光碟機	4X
☆操　作	MOUSE

測試配備	
☆機　型	AMD-K6-2-450
☆記憶體	64MB
☆音　效	DirectX相容卡
☆顯　示	DirectX相容卡
☆光碟機	36X

或許是人類對地球的破壞已經到了地球所能容忍的極限了吧！這幾年來，這顆美麗的星球開始了它對人類毀滅性行為的反撲，於是水災、旱災等天災頻傳，愛滋、具抗藥性的微生物屢屢出現傷害人類。或許，人類早該把「人定勝天」這句話用水泥封起來，丟到深不見底的大海中，讓它永不見天日（糟糕，又是一個破壞大自然的行為）！！



「魔導異元素」其實也正是一個以人類破壞自然，天地起而反撲為故事背景的遊戲。一開始玩家必須帶領一群精靈與騎士從邊陲小島，經過一連串的試練，一路進行到位於帝國中央的南隆城。在那之後玩家就必須決定是要繼續為帝國效命，打倒代表自然之力的神槍軍，期待人類能自我反省；或是乾脆加入神槍軍，加速人類的滅亡，再重新建立一個生物與自然共存的和諧天地



在遊戲中，玩家每到一個地點，都有位可愛的小女孩為玩家作該地的任務簡報，有些任務是屬於演習性質、以及支線性質，這一種任務玩家都可以自由決定是否進行，不過劇情任務則是一定要進行的，遊戲的自由度還算是相當的大。而且「魔導異元素」有一個特點，除了最後的任務之外，任何一個任務的失敗，都不會導致遊戲的結束！因此，玩家可以一直享受遊戲的樂趣，不用擔心因戰敗而重來，不過如果常常戰敗，所損失的戰力很有可能導致最後的任務無法完成，那時就真的是Game Over了。雖然遊戲的任務安排還算蠻有創意的，但是筆者仍然要說，遊戲的自由任務似乎太少了些，因此，在漫長的征戰過程中，會有好幾次沒有新的任務可以執行，如玩家不願放棄取得更多武器的機會的話，就必須要將曾經執行過的演習任務一玩再玩。說實在話，面對同樣的場景、同樣的敵人，真的會讓玩家覺得有些不耐煩。



當然啦，玩家也可以選擇放棄演習這一類自由任務的機會，全力

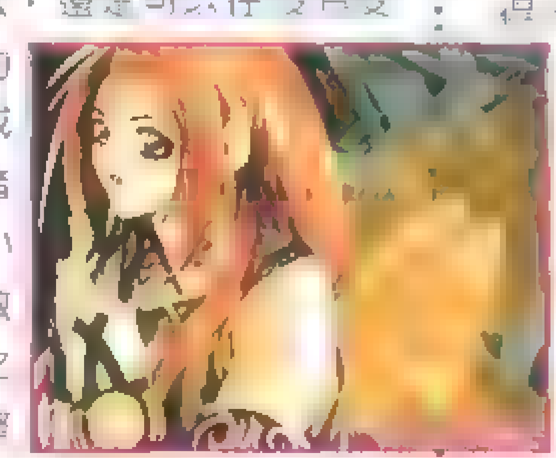


培養精靈與騎士的能力。在「魔導異元素」中，精靈與騎士必須相互立下臨時契約才能駕馭機動人，而機動人所能表現出來的能力，除了機動人本身的條件之外，精靈與騎士的能力也占了很大的因素，因此讓精靈與騎士擁有良好的配合度是遊戲中非常重要的一環。即便一開始精靈與騎士的搭配並不很好，還是可以利用戰鬥、請導師為他們進行各種訓練、或是讓精靈與騎士互相了解以提昇默契，都可以提高他們駕馭機動人的能力。像這一種玩家人物能力的強弱，幾乎是完全交給玩家決定的做法，筆者就非常欣賞，感覺起來，玩家非常的自由，真的是在玩遊戲，而非被遊戲玩。當然了，決定下的好不好，是否能讓玩家很順利的通過任務挑戰，或是必須歷經艱困的磨練才能完成遊戲，就全在玩家的一念之間了！



此外，在大多數的任務中，玩家可以利用任務簡報中獲得的資訊，決定該派哪幾組隊員、駕駛哪幾款機動人、搭載何種武器、在何處部署，以順利完成任務。如此自由的遊戲，在市面上真的並不多見。

前面說了不少遊戲在自由度方面的優點，那麼進入戰鬥之後又如何呢？筆者必須很遺憾的說，遊戲的AI太低了！雖然「魔導異元素」是回合制的遊戲，但也算是具有戰略性質的遊戲，敵我雙方應該要朝著各自的勝利目標行動才是，但是敵方的機動人卻大多都只會死命的朝著我方隊員進攻，即使玩家在我方隊員與敵軍之間布下了重重魔法陷阱，他們也不會改變目標或是進攻路線，因此雖然敵方的機動人數量經常是我方人員的好幾倍，強度通常也比我方要強許多，但是只要玩家善用魔法，還是可以在沒有受到太大損失的情況之下完成任務。依筆者淺見，製作小組如果能在敵方數目與AI之間再作個調整的話，相信這套遊戲會有更好的表現的。



至於「魔導異元素」的戰鬥畫面，也並沒有很好的表現，不單是物理攻擊時以非常簡略的一道閃光就帶過去，即使是魔法畫面也是以簡單的圖案表示，在目前硬體設備普遍高檔、遊戲畫面越做越細緻的情形之下，這樣的戰鬥畫面，實在是太過於陽春了！相較於戰鬥畫面的簡略，「魔導異元素」的過場畫面就充分的呈現出了應該有的水準，優美的精靈繪像與人物畫面，成了「魔導異元素」最為吸引人的美術表現。

「魔導異元素」的中文化有些做得不錯，任務報告的內容相當清楚明確，玩家可以獲得非常有用的情報來進行兵力的部署。而雖然過場對話經常語意不清，但是對照任務報告時的文辭充暢來看，發生這種問題的原因，應該是原文的語意就非常模糊吧！

破關藥方

1. 精靈與騎士的配對基本上不是找尋最好的配對，而是設法讓大多數組合的水準，都保持在中等以上的水準，如此經由戰鬥或訓練，組員們反而有較多的進步空間。

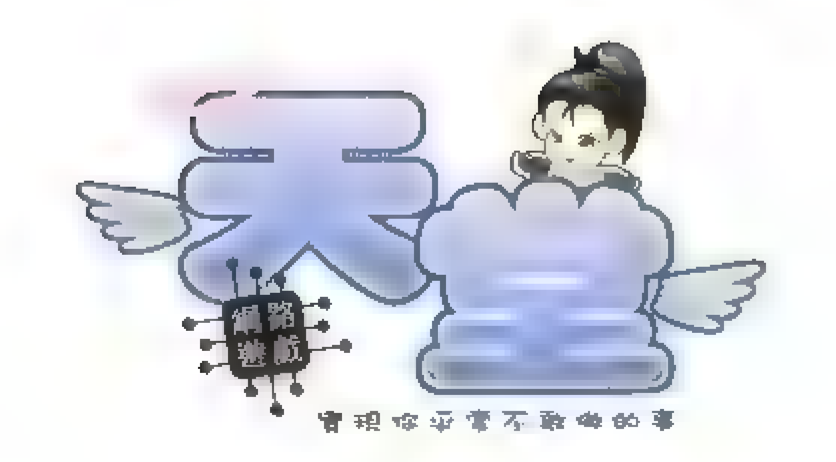
2. 在遊戲中，敵人會傾向直接對玩家的隊員進攻，因此在我方與敵人之間布下持續時間較長的魔法陣，就可以清除掉大部分敵人了。

3. 每次執行任務時，留下幾組人員或未配對人員去調查，才能獲得支線任務的情報，或是獲得一些特殊裝備。

／小P







你！必須上天堂～



你的血盟最有特色！掛在頭上的血盟徽章秀出最N的你！
發揮你的美術天才，動動手指，簡單秀自己！

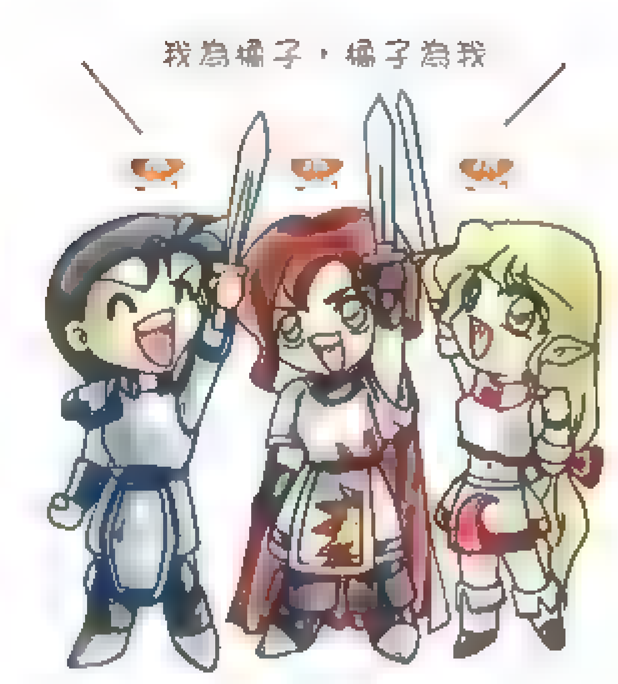
養怪物當寵物

你養過小兔小鳥小金魚、養過寵物雞寵物貓寵物狗，嘿嘿…天堂裡可以養骷髏養妖魔養侏儒…想想帶著一群乖乖怪物逛大街的景象，這才夠酷！













have a good GAME!



ANGRISSER

夢幻模擬戰Ⅲ

7月14日　魄力上市

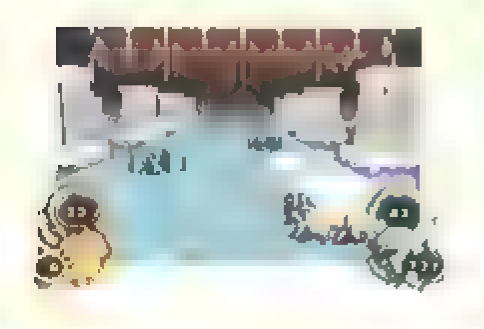
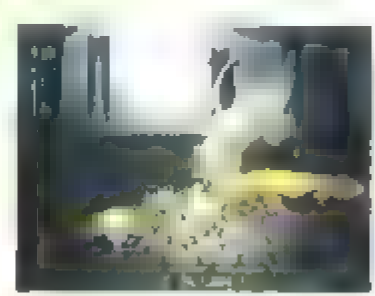
「經典而又精彩的遊戲！」—— 電腦玩家

「系列中唯一一代擁有大魄力的3D戰鬥畫面！」—— 軟體世界

「在角色的培養上，安排很多驚喜等待玩家發覺！」—— Mania遊戲玩瘋誌

「在不少玩家心中，她是玩起來最『爽』最有成就感的一代！」—— 飛訊電玩週刊

「轉職已經可以自由實行了／想一口氣玩？那麼請先儲存80小時的睡眠時間。」—— 日本SOFT BANK




gamania

遊戲橘子數位科技股份有限公司　台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6

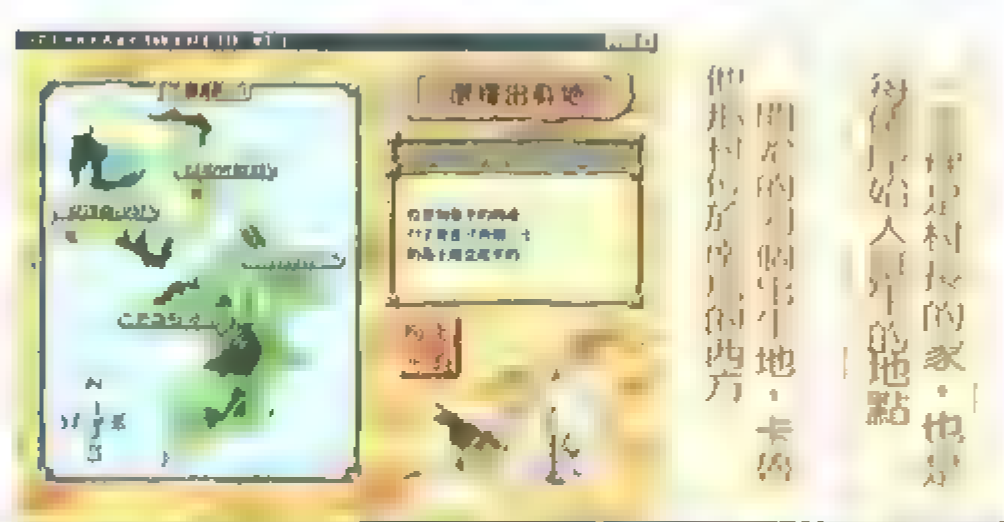
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD　TEL +886 2 8226 9166　FAX +886 2 8226 1920　http://www.gamania.com



誕生地－卡魯他那村

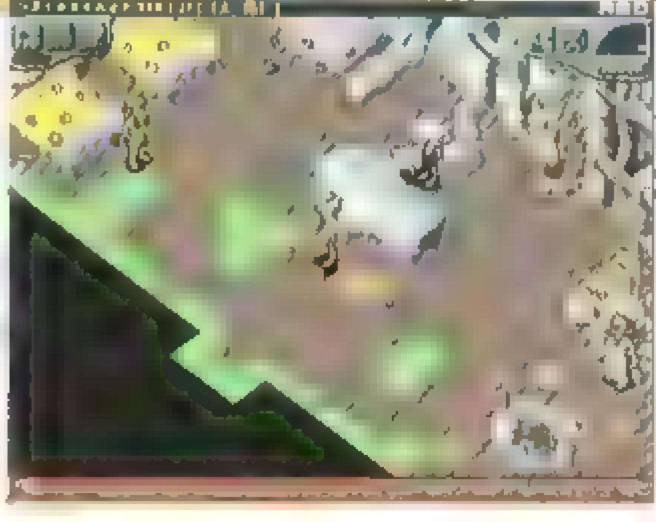
作為一個新生原始人首要的第一件事，就是四處晃晃，了解一下自己出生的這個地點——「卡魯他那村」。卡魯他那村的地形相當奇特，是由一塊塊的小島所組合而成，村子裡面的各項設施也很完備，是四個誕生地裡面，給我感覺最好的一個村子。

在村裡四處打聽情報，確定村中各個設施的位置之後，我來到了一座祭壇前面。調查之下才發現那是一座儲存點，而且還要我貢獻祭品才肯幫我記錄，好吧！就把找到祭品當作是第一個小試煉。



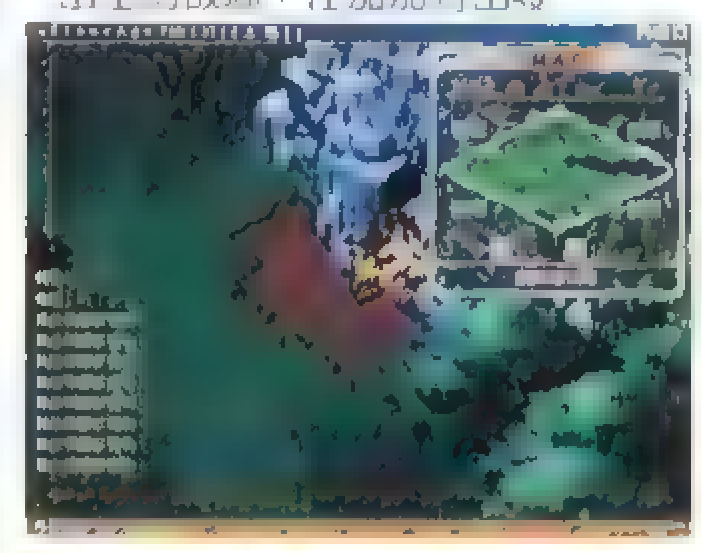
這是村長的家，也是選擇開始人物的地點

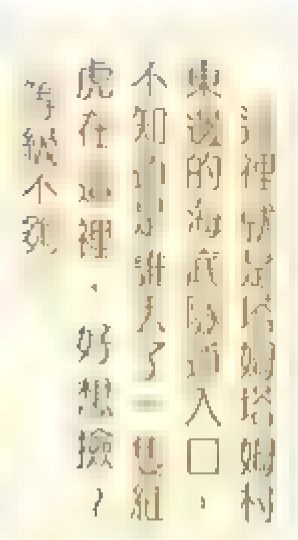
周圍的小島出生地，卡魯他那村位於小島的西方



完成任務．前往加加

我不停地在村子的周圍打獵，一邊提昇我的能力，一邊賺取微薄的石幣購買身上的武器及裝備，必要的時候就前往醫院休息。等到我升到了5級之後，就出發前往村子西南方的海邊捕獵「克邦凱斯」。我順利的取得「克邦凱斯的肉」並完成記錄（祭品只要提供過一次，以後不用提供也可以在此紀錄），村子附近的區域也已經逛遍，該是前往下一個村子的時候了。我準備了一下並補充一些所需的物品，就告別了出生的故鄉，往加加村出發。

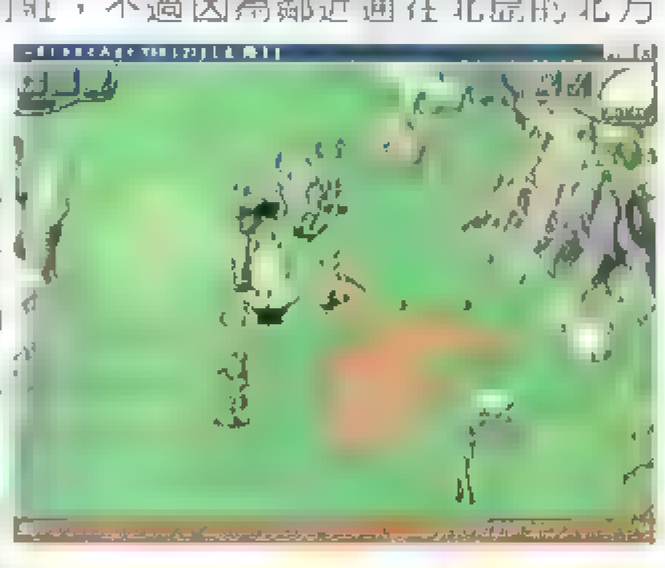



這裡就是塔姆塔姆村東邊的海底洞窟入口，不知道是誰丟了一隻紅虎在這裡，好想撿，等級不夠

轉驛站塔姆塔姆村

在前往加加村的途中，曾經進入一些不該到的地方，而且莫名其妙的死了幾次（不過幸好都沒有「飛回」故鄉卡魯他那），終於，我抵達了加加村（587，315），並在加加村記錄，這時候我的等級是8級了。

抵達這裡後我並沒有停留太久，又再度踏上冒險的旅途。這一次我來到了塔姆塔姆村（426，93），塔姆塔姆是一個小村莊，不過因為鄰近通往北島的北方海底洞窟（470，127），所以算是一個相當重要的轉驛站。塔姆塔姆村裡還有一項不錯的任務，難度本身不高，而且完成後可以獲得一條特製的項鍊。（任務以後再介紹）


有人在塔姆塔姆村的空地上寄放的老虎



森林洞窟

獨自一人奮戰到等級10之後，我發現自己一個人



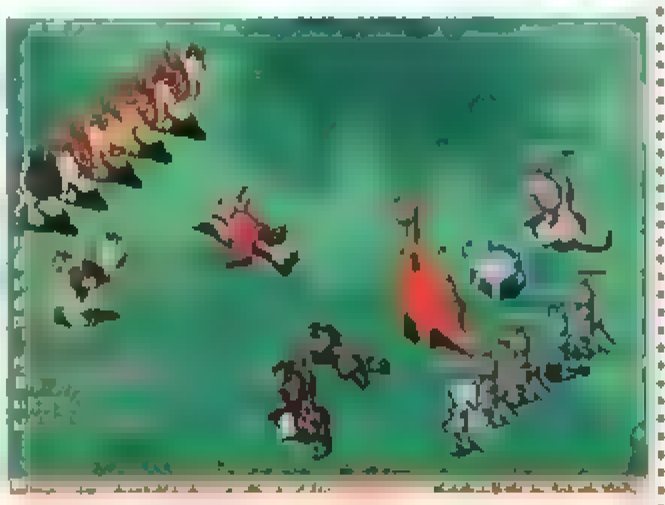
塔姆塔姆村的任務是去求藥。

練功升級實在是有夠沒效率的，所以就開始找線上的玩家一同組隊，挑戰比我目前等級還要強一些的敵人。我去了不少地方，由於目前是位在塔姆塔姆村，所以就時常跑到「森林洞窟」(450，163）去升級。這裡的敵人強度平均大約在12級左右，而且一次出現的數量不算少，若是獨自一個人前往，等級沒有在15左右會很難通過。況且「森林洞窟」還有塔姆塔姆村的任務道具在裡面（以後再詳加介紹)，所以來這裡練功還可以順便解謎，真的是一舉兩得。

升級升級再升級

等級升到15級之後，又開始覺得這裡的敵人已經「不敷使用」了，要開始另外找尋新的升級地點。找了許多地方，也找我們英勇的小編「阿雷斯」帶我到沙姆島（從北島雷特爾村的海底隧道前往）冒險。阿雷斯實在是夠義氣，不但千里迢迢自北島走到南島來帶我，還送了我一隻LV1的雷龍（不過飼養這隻寵物的過程中出了些麻煩，以後有機會再提。>_<）

經過一番努力之後，實在是好不容易才抵達沙姆島（而且死了很多次，魅力掉到只剩下50幾，唉～)，打沒幾場就被打飛回到雷特爾村（不過升了2級，算是不無小補啦！)，只好再度獨自一人（編按：是我對不起你，誰叫你太弱小了）前往「阿布的洞窟」(191，365）練功升級。這裡的敵人等級大約在20上下，防禦力較強，而且一次出現的數量也不少，戰鬥獲得的肉及捕獲的寵物都能賣不少錢，真的是個練功的好地方。在這裡升到了20級之後，又開始覺得不滿足，總覺得應該還有更快的方法升級才是，經過一番思考之後，我終於做出了一個決定。



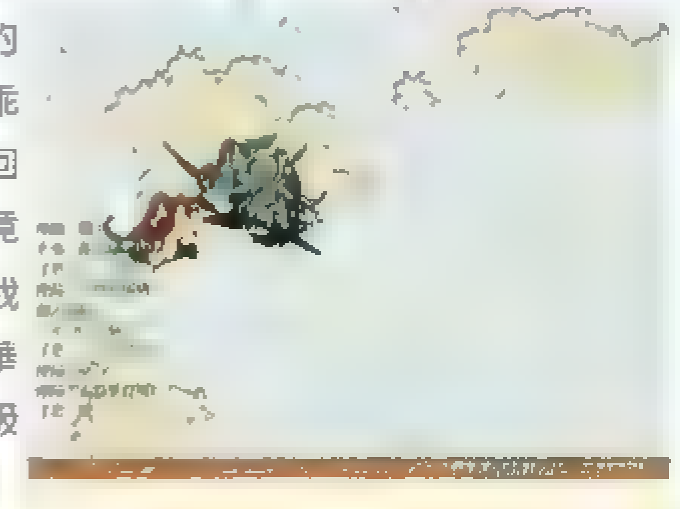
與阿雷斯一同在沙姆島作戰的精采盛況。



我找了我的好朋友丫忠幫忙，（丫忠已經60級了，還帶了一隻58級的雷龍－丫忠一號，以及一隻60級的暴龍－丫忠二號。酷吧！）帶我到傳說中的地獄島－『吉魯島』去升級。我的計劃是，先想盡一切辦法『走』(死）到那裡，然後開始在哪裡展開一連串的「地獄式死訓」，反正一切的目的是先升級，等到等級足夠再來做其他的打算。基本上對我這個只有20級的原始人來說，這段路實在是非常「好走」，因為只要遵循「就算是防禦到死也不會被打飛」的原則，一路「死」到吉魯島就行了。從雷特爾村的海底隧道之後，沿路我都一直遵循「防禦」作戰的原則，怕就是被敵人一擊打飛而功虧一簣。

朝向由地獄歸來的男人！

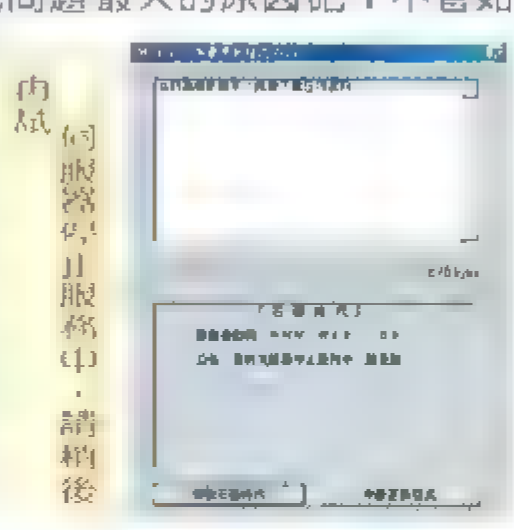
記不得我究竟「掛」了幾次？但我終究是到了吉魯島的「達那村」。說實在，這裡人實在是很多，但沒有遇到一個等級像我這麼低的。丫忠好心的要我在記錄點等他，他要出去幫我打肉，我在這個人生地不熟，又充滿危險的地方，當然是乖乖的坐在這裡等他回來。沒想到，我竟然在這裡遇到欠我資料還沒給的「華義法蘭大人」(等級70)，和他交換完名片之後，正巧丫忠也回村來找我了。儲存完畢之後，丫忠就帶著我開始地獄式死訓～升級的不歸路。



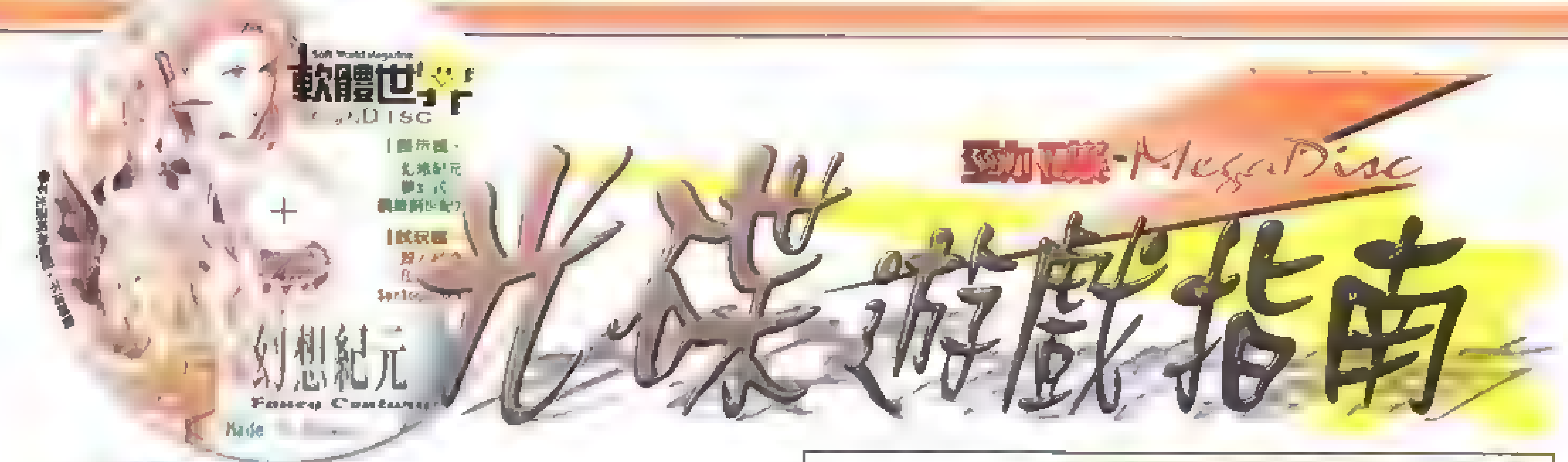
所有的人加寵物一起合擊，真是壯觀。

石器的伺服器事件

「石器時代」開放上線這段時間以來，一直是風雨不斷。不是伺服主機不穩經常斷線而造成所謂的「時光回溯」(但也發展出了變相的「洗錢大法」)，就是「非常難以」連上遊戲主機，使得眾玩家怨聲連連。我也曾經打電話向他們詢問過伺服器的狀況，工作人員其實也背負了相當多的壓力。其實華義國際本身也沒想到「石器時代」會引起如此廣大的迴響，規模擴展太快以及經驗不足是造成問題最大的原因吧！不管如何，華義國際至少表現出了盡力在改善問題的態度，玩家至少不會受到官方「不高興就不要玩」的態度對待，如果是在國內的另一套網路遊戲上，那些變相賺來的錢不被沒收才怪。



伺服器停止服務中，請稍後







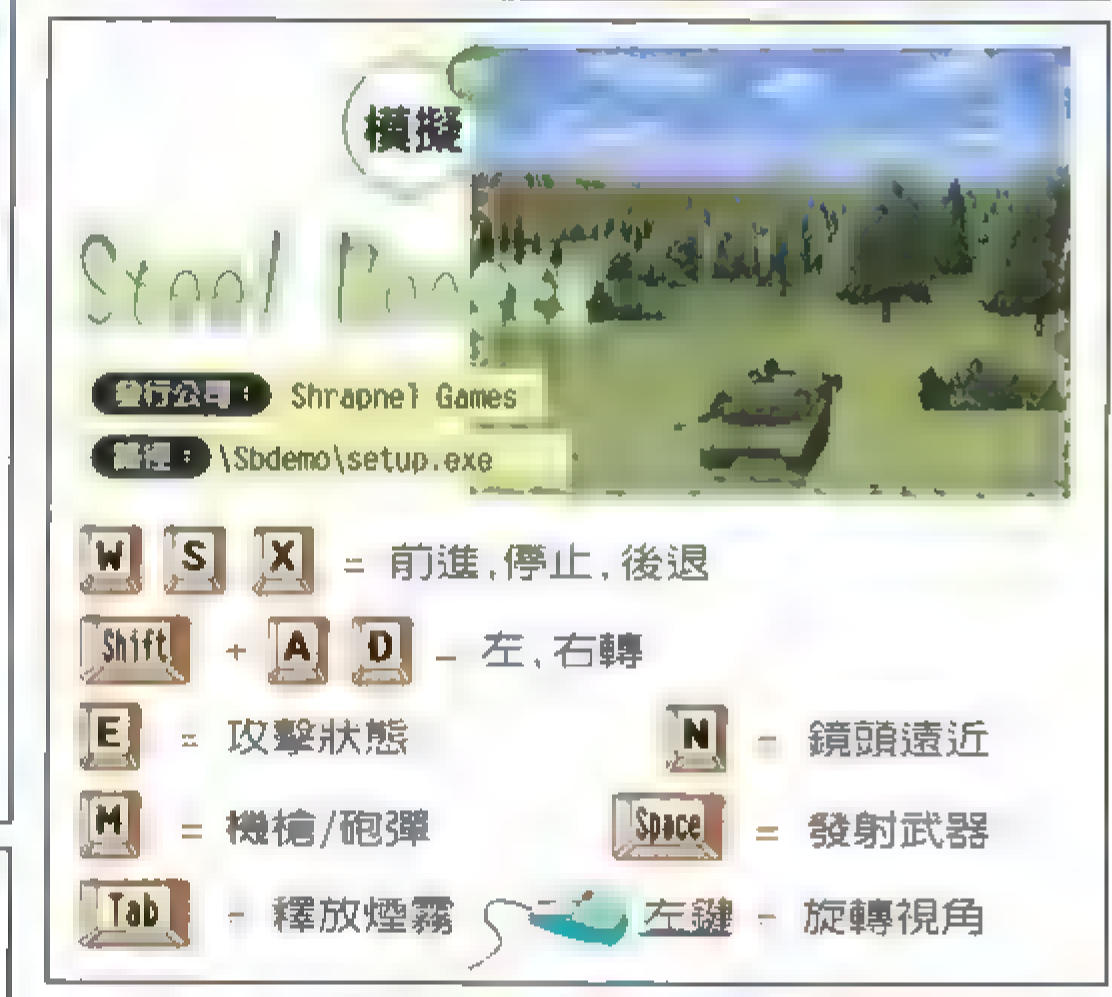
R = 啟動引擎　　+ - = 節流閥（起飛）
Backspace = 切換武器　　Space = 發射武器
↑ ↓ ← → = 飛行控制　　F = 熱源彈
F1 F2 .. F12 =視角切換　　C = 金屬干擾片
Ctrl + Q = 離開　　P = 暫停
G = 自動導航　　Enter = 地圖





A Z = 旅鼠任務　　P = 暫停
Space = 鏡頭遠近　　Esc = 選單





W S X = 前進，停止，後退
Shift + A D = 左、右轉
E = 攻擊狀態　　N = 鏡頭遠近
M = 機槍/砲彈　　Space = 發射武器
Tab = 釋放煙霧　　左鍵 = 旋轉視角



W S = 前進，後退　　A D = 左右平移
Space = 跳躍/往上游　　F = 蹲下/往下游
左鍵 = 發射武器　　Alt = 裝填彈藥
1 2 ~ 5 = 武器種類　　F2 = 儲存
Pause = 暫停　　F3 = 載入
F4 = 設定　　Esc = 選單







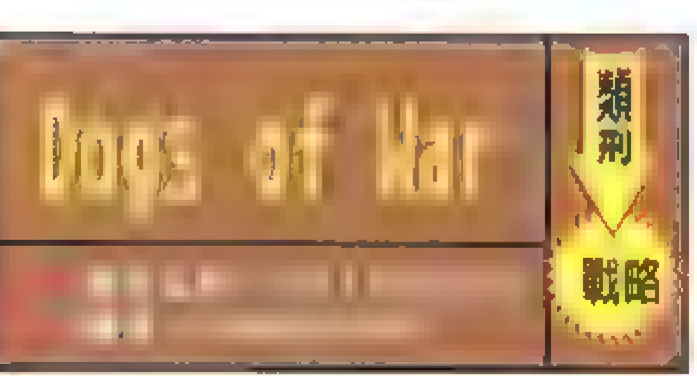


















(Share) 共享軟體
～目錄於\Share

fcbmp.exe
幻想紀元桌布－奧汀科技提供

holy.exe
聖章~女神傳說桌布－帝技爺如提供

d2bmp.exe
暗黑破壞神II桌布－松崗電腦提供

\VBshow\vbshow.exe
聖典科技掃毒軟體－聖典科技提供

\MMMe\mmmecht.exe;mmmeeng.exe
炫音幻影瀏覽器（中文/英文版）
－倍巧運入網際影視公司提供

marie.exe
鍊金術士瑪莉計算機－帝技爺如提供



(Patch) 修正大師
～目錄於\Patch

hero.exe
英雄本色修正檔－只適用於軟體世界雜誌第134期所附贈的遊戲版本

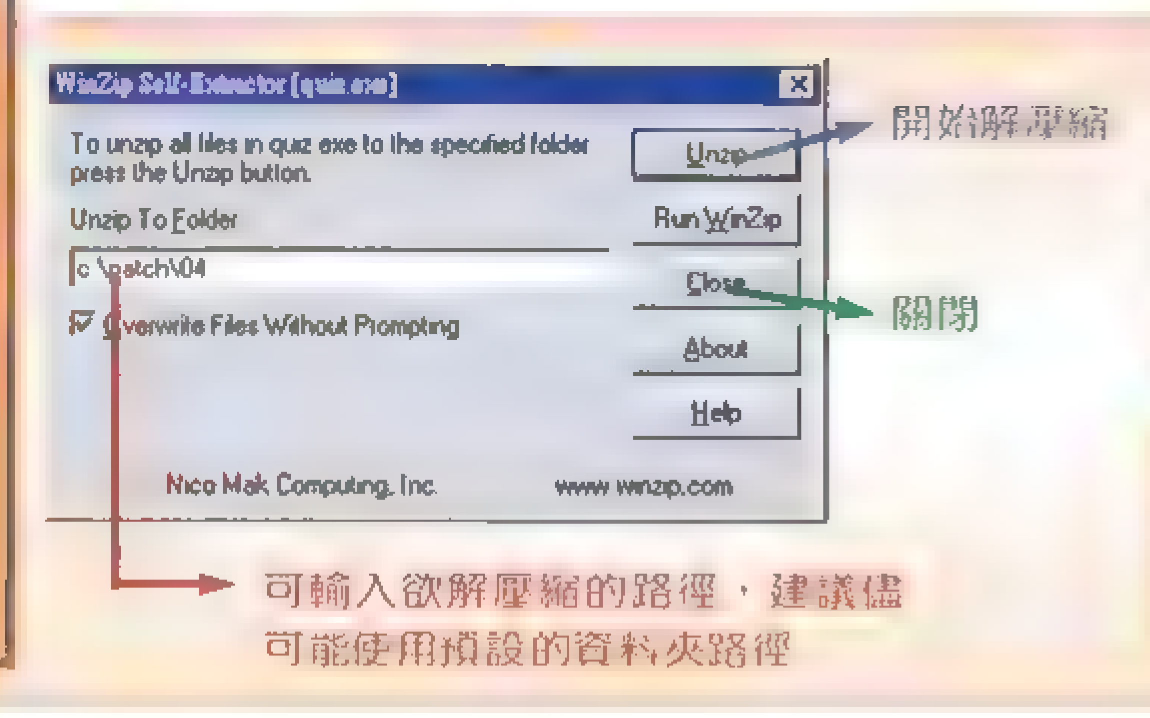
n3_1204.exe
雲斯頓賽車3修正檔V1.2.0.4
－松崗電腦提供

focom1_1.exe
星戰指揮官修正檔V1.1－松崗電腦提供

d2bmp.exe
暗黑破壞神II桌布－松崗電腦提供

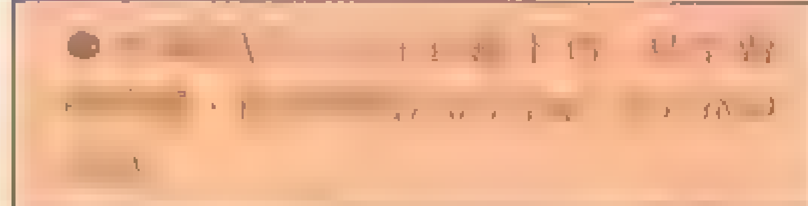
Revpatch.exe
Revenant Patch V1.21

utpatch.exe
Unreal Tournament Patch V4.20



●解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案。

＊請注意：若有相同的資料夾路徑會有檔案覆蓋的情形。




七月瘋狂上市!!
極上瘋狂價
NT:299元
今夏最HOT的極上贈獎活動
瘋狂登場~!!
首創攻擊型、商用型、擴建型等三種特殊建築，讓遊戲更加刺激有趣。
吼！吼！吼！
在遊戲中進行的途中，也可以和您看不順眼的角色單挑哦！
陸、海、空三種遊戲地圖，將帶給您全新的感受。
又到了結算存款的時間囉！您這個月的利息有多少呢？
買好GAME送好禮，超級大獎送給你，只要填妥「瘋狂極上大富翁」遊戲內回函卡寄回本公司，你就有機會得到以下大獎。獎品有PS2、滑板車等數百個精彩好禮等著你，絕對不可錯過。
●特獎：人氣滿點 次世代遊樂器「PS2」 1名
●頭獎：超級酷炫 滑板車 5名
●貳獎：最新無敵 怪獸對打機 10名
●參獎：霹靂好玩 勁爆遊戲 20名
●肆獎：瘋狂極上大富翁造型手錶 100名
●伍獎：瘋狂極上大富翁手機吊飾 500名
活動主辦：飛玩資訊股份有限公司
活動贊助：智冠科技股份有限公司
活動時間：89年7月30日起至89年10月31日止


電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
135
全球華人電腦門市・書局均售
香港HK$17・馬來西亞RM$8
新加坡S$5・美國USD$6
加拿大CAD$8・澳洲AUD$9
2000/
JULY
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
特別報導
美國2000年E3展深入專訪（上）
大幅報導20頁！
網路三國連線測試報導
莊振宇的娛樂指南
EQ屠龍記
暑假大禮雙重大放送！
A. 隨書超值附贈 韓國網路遊戲NO.1
1.『天堂』完全正式版
2.上網超值點數100點！
3.雜誌內含快速上手指南
B. 專為本刊讀者製作 新絕代雙驕貳－小魚兒版試玩光碟
攻略白皮書
救世傳說
超詳盡地圖攻略（下）
完全收錄22頁！
攻略備忘錄
三千年食堂攻略
秘技補給站
聖劍奇兵
加強生命提升等級
狂戰一族
戰場無敵密法
戰慄時空～正面交鋒
無限量資源過關
傭兵戰場
打一場作弊戰爭
聖魔大戰
多次移動獲取紅心
大刀
輕鬆殺戮法
三國伏魔
大量獲取金錢
動碟MegaDisc精彩收錄：
深入敵境、決戰九重天、暗黑破壞神二、
網路創世紀二…………等11款試玩／展示強打
遊戲極品堂
聖章－女神傳說
幻想紀元
日劫
Game Idol 謝雅莉